1989年1月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第1号通巻1号

for New TV-Game Generation

マルカツ 勝 P.C エンジン

創刊号

1989 1月号
350yen

HOW TO WIN
ビジランテ
スペースハリアー

NEW SOFT
ソンソンII
ダンジョン・エクスプローラー

お助けガイド 定吉七番

SLG講座 ガイアの紋章



CD-ROM
ソフト ハード 全情報
範子がNo・Ri・Koに挑戦!
独占取材 ファイティングストリート ほか



特別2大付録
ドラゴンスピリット ㊙攻略本
6面までの完全攻略――MAP付
保存版 全ソフトカタログ
ウラワザ&攻略ポイント完全収録

3大読者参加企画
30万人でビンゴ!
P-TYPEアイデア募集
MAIL RPG 水晶の王者



Enjoy Hudson
PC Engine
あっぱれ！
ゲートボール
3世代ゲームの決定版！
12月22日(木)発売予定
希望小売価格4,900円
頭脳派のキミにおくる
おもしろ戦略スポーツゲーム
遂に登場!!
〈キャラクター画面〉誰を選ぶかでチームの強さが決まる。
〈プレイ画面〉老若男女のおとぼけキャラが大活躍！
最大3人プレイOK！
JOY TAP 3
ジョイタップスリー
標準小売価格 1,890円
好評発売中
好評発売中!!
●標準小売価格
4,900円
定吉七番
秀吉の黄金
©1988 HUDSON SOFT ©1988 AZUMA
定吉七番発売記念
新春お年玉キャンペーン
■抽選で1,000名様に丁稚グッズをプレゼント
「定吉七番―秀吉の黄金―」の中に入っているハガキで応募すると、抽選で1,000名様にひょうきん原作者東郷隆先生の選んだハドソンオリジナル「丁稚グッズ」が当ります。
締切り＝1989年1月15日（消印有効）
尚、発表は発送をもってかえさせていただきます。
原作者・東郷隆先生
●前掛け
●手ぬぐい
●10円ハゲヘアピン
●もみ手手袋
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市南区鰻谷仲之町57番地 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・東北・名古屋・福岡

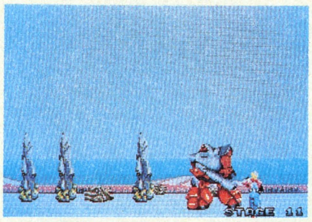
月刊 マルカツ 勝PCエンジン

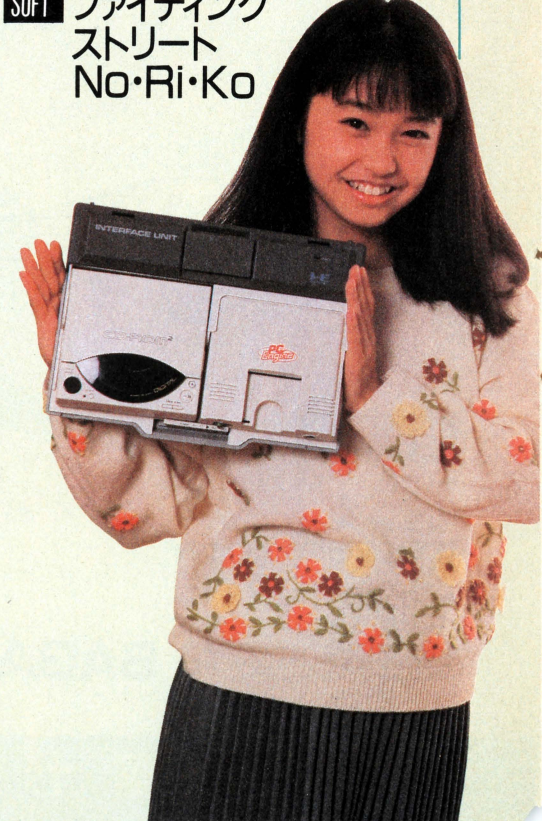
創刊(1月)号もくじ

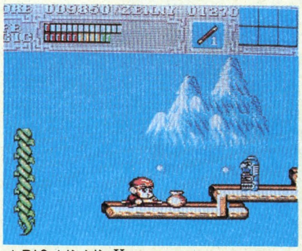
(1989年1月1日発行)

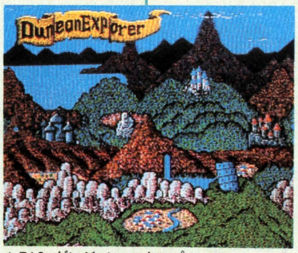
表紙イラスト/藤井啓誌
タイトル&デザイン/高木和雄〔AR＋DA〕

CONTENTS

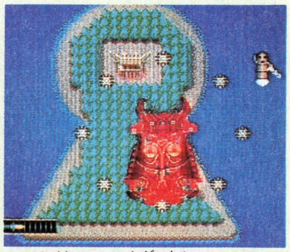

▲P28. スペースハリアー



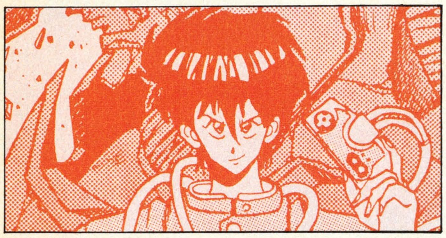

▲P10. ソンソンII

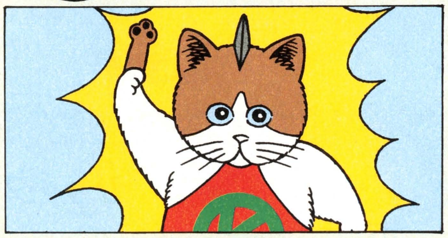


▲P12. ダンジョン エクスプローラー


▲P13. はにい いんざ すかい





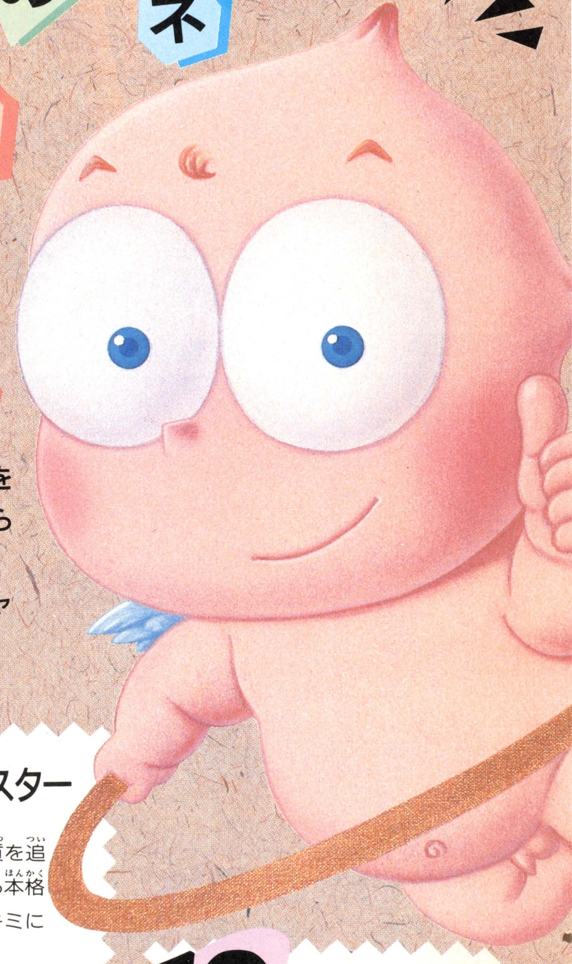


GAME INDEX

勝PCエンジン

ぼくの名前を考えてネ

㊑PCエンジン創刊を記念して、編集部からビッグなプレゼント。雑誌のマスコットキャラの名前を考えてね。



1 CDロムシステム

先進のニューハードがなんとイキナリキミの手に!! これはチャンス。（NEC HE/5名）



＊PCエンジン本体は別。

2 PCエンジン

もってないキミ!! PCエンジンを手にいれるのは今がチャンス!! さあファイト！（NEC HE/10名）



3 アスキースティックエンジン

使い心地のよさでは定評のあるアスキースティックだ。（アスキー/5名）



4 RFスイッチブースター

電子スイッチでノイズナシ！（ホリ電気/3名）



5 ファミコンリール

これでTVと本体を離してつかえる!!（ホリ電気/3名）



6 ターボスティック

スピード切り換えが自由自在のスグレモノ！ターボの感覚を味わえ！（NEC HE/5名）



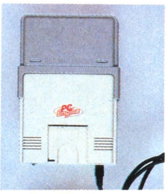
7 ホリBox

ひっかけるだけ。（ホリ電気/3名）



8 AVブースター

音質を追及する本格派のキミに送る！（NEC HE/5名）



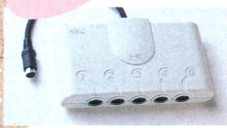
9 ジョイタイップ3

最大3人まで同時プレイすることができちゃう、ナイスな拡張アダプタ！（ハドソン/5名）



10 マルチタップ

（NEC HE/5名）



11 シュウオッチ

（ハドソン/3名）



創刊記念大プレゼント

12 マルカツオリジナルCDケース



PCエンジンのソフト&CDがバッチリ収納できるぞ。(100名)

17 下じき

(マイクロキャビン)



(5名)

18 シール ガイアの紋章

(NCS/10名)



22 マルカツオリジナルテレホンカード

(100名)



23 ポスター ガイアの紋章 ガイフレーム

(NCS/10名)



24 時計

(サリオ/20名)



13 ターボパッド



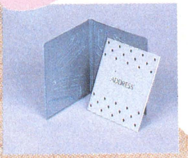
連射スピードが3段階もついていて、シューティングにはバッチリ!(NEC HE/5名)

19 ポスター ビジランテ

(アイレム/10名)



25 アドレス帳付カードホルダー



(NCS/15名)

14 ポスター&三角スタンド ラビオレプス



(ビデオシステム/100名)

20 ワギャン

ワッと大声をだすとギャン! とひっくり返るのだっ。(ナムコ/3名)



26 テレホンカード

(ニチブツ/5名)



27 静寂石

静けさの中で小川のせせらぎが聞こえる!

(ナムコ/3名)



28 テレホンカードホルダー

(NECアベニュー/3名)

NEC AVENUE

15 マルカツオリジナル必勝手ぶくろ

(100名)



16 マルカツオリジナル手帳(付録綴込専用カバー)

(100名)



21 トレーナー



ビリヤードのイラストが入ったオシャレなトレーナー!!(フェイス/10名)

29

ごっきげんだぜ(アルファ/10名)

30

今から楽しみだね!(アルファ/10名)

31

大好きなSTGだ(アルファ/10名)

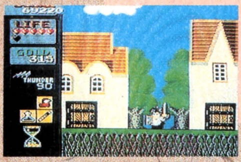
32

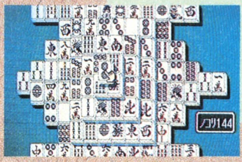
ナムコのGM.CD(アルファ/10名)

GAME MUSIC CD!



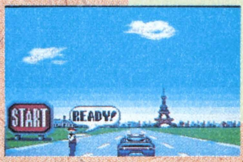
続いて発売中の全ソフトを大プレゼント

33 ビックリマンワールド

■ビックリマンキャラ総登場ACT。ハドソン／5名

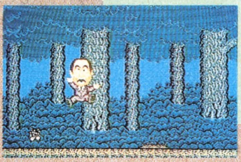
34 上海

■麻雀牌の山を崩していくPZG。ハドソン／5名

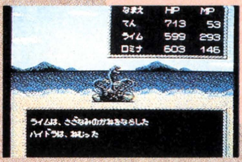
35 THE 功夫

■デカキャラが本当にデカいACT。ハドソン／5名

36 ビクトリーラン


■本格的にラリーを楽しむACT。ハドソン／5名

37 カトちゃんケンちゃん

■本物ソックリのキャラー ACT。ハドソン／5名

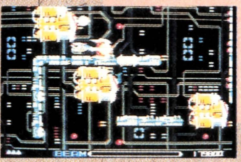
38 邪聖剣ネクロマンサー

■PCエンジン初のRPG!! ハドソン／5名

39 R-TYPE Ⅰ

■アーケードで大人気の移植STG。ハドソン／5名

40 遊々人生


■人生ゲームを一人でも楽しめる! ハドソン／5名

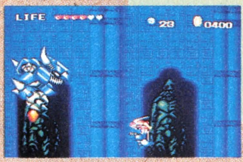
41 R-TYPE Ⅱ

■R-TYPEⅠの後編。STG。ハドソン／5名

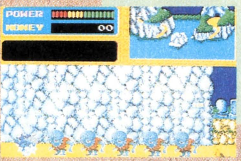
42 パワーリーグ

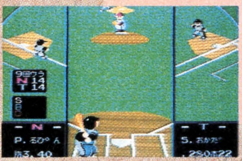
■絵のキレイな野球ゲーム。SPG。ハドソン／5名

43 戦国麻雀


■並みいる大名たちに麻雀で勝て!! ハドソン／5名

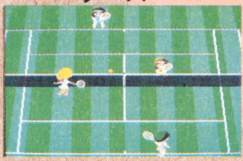
44 魔神英雄伝ワタル

■人気アニメがそのままACTに。ハドソン／5名

45 妖怪道中記

■妖怪どもの世界を旅するACT。ナムコ／5名

46 プロワールドスタジアム 野球

■なんと選手がエラーをするSPG。ナムコ／5名

47 ギャラガ'88

■あの名作が帰ってきた!! STG。ナムコ／5名

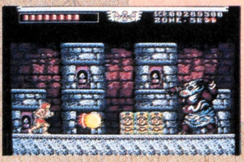
48 プロ ワールドコート テニス

■クエストモードが断然ユニーク。ナムコ／5名

49 エイリアンクラッシュ

■オドロオドロしいピンボール。ナグザット／5名

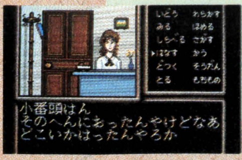
50 ガイアの紋章

■本格的シミュレーションゲーム。NCS／5名

51 魔境伝説

■オノで斬る快感がしびれるACT。ビクター音産／5名

52 ファンタジーゾーン

■パステルタッチのSTG。NECアベニュー／5名

53 定吉七番 秀吉の黄金


■浪速風お笑いアドベンチャー。ハドソン／5名

次ページも
同時プレゼント

応募のきまり!

プレゼントの嵐!! おまけに右ページの"ニューソフトカレンダー"の新作ソフトも、ありがたき読者の皆様に、プレゼントしまっす!!

さて、応募要領です。とじこまれたアンケートはがきに、キミの考えたキャラの名前(いくつでも)、欲しいプレゼントの番号を第3希望まで(P.6〜9共通)、さらに他のアンケートの答えを書いて、㊙PCエンジン編集部へ送ってください。しめ切りは12月25日(消印有効)。発表は1月30日発売の第3号でね。

NEW Soft TIMES

ニューソフトタイムス

MARUKATSU PC-ENGINE NEWSoft CALENDER

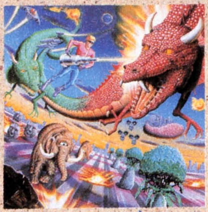
DECEMBER-1988

1 ㊍	
2 ㊎	
3 ㊏	
4 ㊐	No・Ri・Ko(CD) ファイティングストリート (CD)
5 ㊊	
6 ㊋	
7 ㊌	
8 ㊍	
9 ㊎	スペースハリアー
10 ㊏	
11 ㊐	
12 ㊊	
13 ㊋	
14 ㊌	
15 ㊍	
16 ㊎	ドラゴンスピリット発売日
17 ㊏	
18 ㊐	
19 ㊊	
20 ㊋	
21 ㊌	
22 ㊍	あっぱれゲートボール
23 ㊎	
24 ㊏	
25 ㊐	
26 ㊊	㊙PCエンジンVol.2発売日
27 ㊋	
28 ㊌	
29 ㊍	
30 ㊎	
31 ㊏	

新しいソフトが、続々と発売されるPCエンジン。このコーナーは、そんな取りたてのホカホカ情報を満載した、新作紹介コーナーなのだ（ゲーム攻略もできるだけ載せるからね）。それに、このページでは、その月に発売されるソフトをプレゼント。今月号は、創刊プレゼントと同じ要領で応募してね。

54 スペースハリア

NECアベニュー／12月9日発売／¥6,700



PCの『スペハリ』はアーケード版とそっくり。キャラのスムーズな動き、3D画面を生かした変則スクロールが、ついに、キミのTVに映し出されるのだ。スピード感抜群の3DSTGで燃えようぜ。

5名

今号P28

55 あっぱれゲートボール

ハドソン／12月22日発売／¥4,900



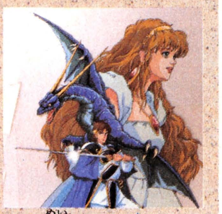
戦略的に、実に奥の深いスポーツ、ゲートボールをシュミレート。ルール、戦術を教えてくれるレクチャーモードで研究して実戦にチャレンジしよう。個性あふれる12人のプレイヤーが登場するぞ。

5名

今号P32

56 ドラゴンスピリット

ナムコ／12月16日発売／¥5500



アーケード版で、大好評だった『ドラスピ』が、PCに登場。アイテムを取って、ブルードラゴンをパワーアップさせ、魔王ザウエルと戦おう。エリアは8つ。迫力あるSTGを楽しもうぜ！

5名

今号P24

57 No・Ri・Ko

ハドソン／12月4日発売／¥4,980



CDロムが、小川範子ちゃんの魅力をあますところなく表現。アドベンチャー仕立てのゲームの中で、範子ちゃんとデートしちゃおう。彼女のかわいい歌声だって聞けるんだぜ。

5名

今号P53

58 ファイティングストリート

ハドソン／12月4日発売／¥5,980



ケンカ空手の達人リュウが、ドハデなストリートファイトをくり広げる。立巻旋風脚をはじめとする一撃必殺の大技など、30種以上のテクで迫りくる敵を倒せ。CDロム第1弾ソフトだ。

5名

今号P64

※新作ソフトは、発売されしだいお送りします。

創刊大プレゼント！ 応募のきまりはP8だ。

ACT・アクション／RPG・ロールプレイング／A－RPG・アクションロールプレイング／AVG・アドベンチャー／STG・シューティング／SLG・シュミレーション／SPG・スポーツ／PZG・パズルゲーム／ETC・その他

ACT

生まれ変わったソンソンが、エンジンに出現!!

ソンソンII



NECアベニュー／1月27日発売／¥5,400

またしても仲間がさらわれてしまうのである



悟空

かれこれ5年前になるけど、『ソンソン』というゲームが、ゲーセンで大好評だったのをおぼえているだろうか（その後ファミコンにも移植されたけどね）。その往年の名作がIIになって、しかもPCエンジンで帰ってきたぞ。

でも、画面を見てくれればわかると思うけど、前作とはまるっきり違うゲームになっているのだ！前作が横スクロールのシューティングゲームだったのに対し、今回はバリバリの正統派アクションゲーム。木のぼりあり、買い物あり、ラウンドごとの親玉ありという、アリアリゲームになっているんだ。もちろんそのぶんやりごたえは充分。それにしても三蔵って、さらわれるのが好きだねえ(!?)。



⬆ノッシノッシと迫る魔物にさらわれてしまう3人。魔物の“?”がなかなかオモシロイね。ソンソンは仲間を助けられるかな。

⬇やった、仲間を1人救出！　しかしまたつかまってしまったのか、次の面でも出てくれるぞ。重要な情報をくれるんだ。

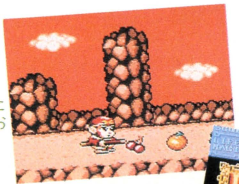


敵やツボからアイテムを取ろう!!

ソンソンの持っている唯一の武器、それは泣く子も黙る“如意棒”だ。これをブンブンふりまわして敵をなぎたおしていったり、ツボを壊したりするワケ。

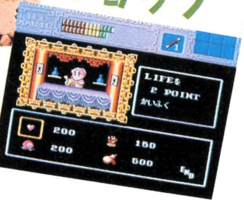
この“如意棒”には、レベルが6段階あって、ゲーム中ショップや仲間から入手することができるんだ。また、敵を倒したり、ツボを壊したりすると、アイテムが飛び出すので、すかさず逃さず取るようにしよう。だけど、ダメージアイテムには気をつけろよ。

敵を倒せ



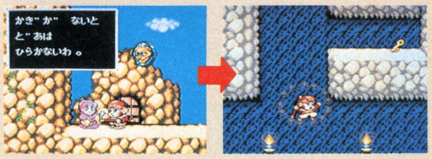
⬅まずは敵を倒したりツボを壊したりしてアイテムを取ろう。

ショップ



➡アイテムはもちろん、コンティニューのためのランプもある。

カギさがしが大切



⬆扉が閉っているぞ。中には大切な物が？

⬆扉を開けるにはカギが必要。さがそうぜ。

アイテム

アイテムの数は、けっこう多いんだ。敵を倒すと、食べ物がたくさん出てくるけど、くだものがお金、野菜が得点と覚えておくといいぞ。他にも役立つアイテムは多いが、先に進むため特に必要なものを4つ紹介しよう。

きんとうん



⬆親玉と戦うときに空を飛べる。

ハート



⬆体力を2回復できる。

如意棒



⬆6段階にパワーアップする。

怪力手袋



⬆壁を5回まで壊せる。

魔法

➡魔法は、お店で買うことが出来るけど、ZENNY（銭のことだよ）がたんまりいる。それも、先へ行くほど高くなるのだ。

	名前	効果
	ピーチボール	モモがバウンドしながら進み、敵にダメージを与える。如意棒では倒しにくいところに使おう。
	シールド	プレイヤーのまわりにバリアを張る。シールドに敵、または弾が当たると、MPが減っていく。
	ボム	爆弾を投げ火柱をまき起こす。威力は強いが、ここぞというときに使いずらいというのが欠点。
	タイムストップ	一定時間敵の動きを止めてしまう。動きの速い敵に出会ったとき、ノーダメージで抜けたいときに使う。
	サンダー	画面内の敵すべてに大きなダメージを与える。たいていの敵は倒せるが、中ボスにはあまり効かない。

 　イラスト／渡辺天留子

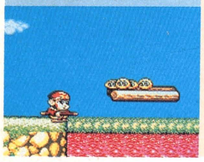
敵も仕掛けもイジワル！こりゃやりごたえあり

画面を見ると、結構ほのぼのとしていて、ビック○マンのように、サクサク終わっちゃうかな、と思ってしまうんだけど、これ実はやたらめったらムズイゲームなのだ。

その陰険な代表選手を紹介しよう。

いやーなモンスターがいっぱい

スライム



小さいからって油断できないヤツだ。上から降ってきたり、壊したツボから出てきたり。この小さなダメージが命取りに。

すいてき



ポトポト天井から落ちてくるすいてき。一滴一滴注意してよけないとダメ。走り抜けても、少ないライフがへってしまう。

パクパクフラワー



調子よくスタスタ歩いていると、いきなり地面からガバッと出てくる、かなり近くに寄らないと出ないのでキツイぞ。

ダルマ大師



ピョンピョンはねながらこちらにむかってくる。さらにあるていどダメージを与えると、ゴロゴロと転がってくるのだ！

仕掛けも凝ってるぞ!!

壁に隠されたアイテムがとてもオイシイ！

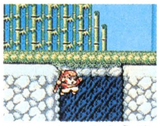


➡グローブを持っているときに壁をたたこう。



⬅こういうふうに壊しながら、前へ進もう。

勇気を出して飛び込めば、そこには……

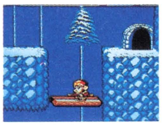


➡道に穴があるときは、思いきって飛び込もう。

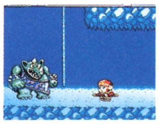


⬅途中アイテムがあったり、敵がいることも…。

タイミングが勝負、あわてるなよ、沈む床



➡床が動き始めたぞ。下には何が待っている？



⬅あっ、中ボスだ。沈む床はワナだったんだ!!

ステージは全部で7つ

こんな難しい面が、なんと7ステージもある。しかも、面が進むとだんだんマップも広くなるのだ！　はたしてソンソンは三蔵を助けることができるか！

ステージ1

ステージ1なのにいきなりムズイ

まずは小手調べ、操作法を覚えるという感じでプレイしていこう。スライムや青オニ、ダルマ大師など、悩ませられる敵は多いが、1匹ずつ着実に倒していこう。

BOSS ボス



➡一面のボス虎力大仙だ!!



⬆画面も音楽も明るい

ステージ2

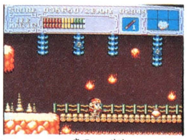
画面を見てるとこっちまでアツイ

炎や溶岩がそこかしこにあり、いかにも暑そうな面。この面では、特に溶岩に落ちないようにしよう。とくに広いところに落ちちゃうと、なかなか抜けだせないからね。

BOSS ボス



➡3方向の弾が恐い紅孩児。



⬆で〜　暑い面だなあ。

ステージ3

マップがグンと広くなっているぞ

一瞬、往年のゴダイゴを思わせる曲が流れる、なかなか雰囲気のいい面。しかし、曲とはウラハラに難易度はとっても高い。仕掛けも多く、穴に飛び込むのもこの面。

BOSS ボス



➡こいつが、六耳びこうだ。



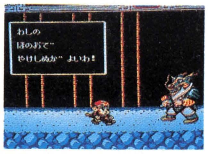
⬆敵の数も多くなる。

ステージ4

今度はミョーに寒そう

いかにも極寒の地といった感じのステージ。この面あたりから敵の難易度が急激にアップしてくることも特徴のひとつ。

➡この面から敵がイッキに強くなるんだよね。ゲゲゲ。

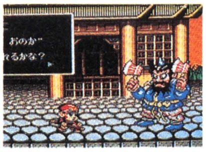


ステージ5

マップがとっても複雑

この面では、とにかく自分の体力を維持させるだけで四苦八苦。トラップも盛りだくさんでなんと抜け道まで出てくるんだ。

➡マップが広いのなんの…。とにかく時間がかかる。



ステージ6・7は企業秘密なのだ

ライターのひとりごと

個人的にはこういうバリバリのアクションって好きだなぁ。今までいろいろなゲームをやってきたけど、その中でもこのゲームは、かなりバランスのいい部類に入るね。

音楽なんかも、さすがカプコンという感じだし、かなり整ったゲームだとは思う。でもコンティニューを金で（しかも高い！）買うってのはちょっとツライ。



A・RPG

エンジン初の5人同時プレイRPG
ダンジョンエクスプローラー

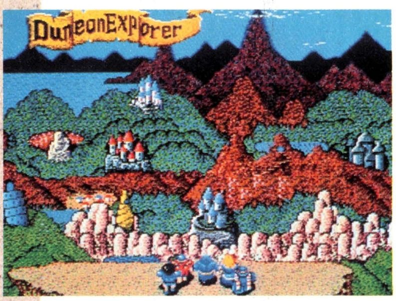
■ハドソン／2月下旬発売予定／¥5,400

正統派A-RPG!

ようやくといった感じで、5人用のマルチタップが活かせるゲームが出るんだ。その名も『ダンジョンエクスプローラー』。内容は純正統派のA-RPGで、舞台や種族アイテムなど、とてもファンタジックなできに仕上がっているんだ。こいつぁウレシイぜ。



⬆5人でプレイすると、最後の人が入った所へ全員行く。



会話もたいせつ

A-RPGではあるんだけど意外とイベントが多いんだよね。それをひとつずつひもといていくにはやはり会話が必要。どんどん情報を集めよう。

道中の仕掛けもドッサリあるよ！

ダンジョンに入るといたれりつくせりのワナや仕掛けが用意されている。写真もその一例で、危険をおかし、火を吐く壁をこわすか、炎をよけるしかないのだ。ガンバッちゃおう。


⬆近づくと、急に壁から炎がふき出てくるぞ。ふぇ～危ねぇ。

デカキャラもそろっているぞ



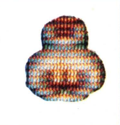
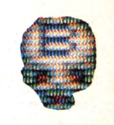
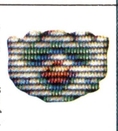
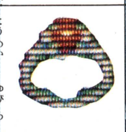
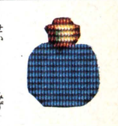
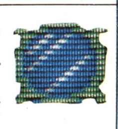
イベントを1つクリアするためには、デカキャラを倒さねばならない。十分育ててから臨め。

⬆ドデカイ敵キャラ。全員の力を合わせて倒せ。


➡ドシン、ドシンとやってくる敵。コイツはカタイぞ。

アイテムも充実、逃がすな！

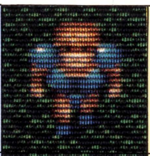
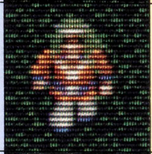
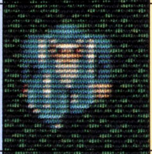
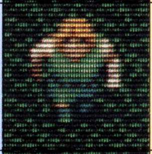
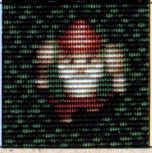
アイテムは全部で11種類。たいていは取った瞬間に効力を発揮するんだけど。白、黒の薬はストックされ、任意で使うことができるぞ。

ITEM LIST				
	白の薬		黒の薬	
活力の飲み物 	敵しょう性の靴		攻撃の刃	
知力の王冠 	透明の指輪		聖なる水	
反射の鏡 	治癒の輪		生命の種	

種族は全部で8種類。キミはどの種族を選ぶかな？

もうひとつこのゲームでイカスところは、その種族の多さだ。8種族の中から選ぶことができるんだ。友だちとプレイするときに、モタモタ選んでいると、取られてしまうこともあるぞ。

この種族たちは、それぞれに特性を持っていて、どれをとっても個性的。また使える魔法などもそれぞれ違うので、下の表を見て自分と気が合いそうなやつを選ぼう。

種族		特徴	種族		特徴
ファイター		戦うことにかけてはエキスパートで攻撃力は全種族中最高の値を示す。バランスがなかなかとれているため、初心者に向いている。	ウォーロック		俗に"呪術師"と呼ばれる種族。魔法にはたいへんたけているうえ、攻撃力も強い。ぜひ連れていきたいやつ。
バード		ハーミットの末えい。攻撃力がかなり低く、魔法などもろくに使えない。ヒットポイント50になるとハーミットになれる権利を得る。	ビショップ		"大僧正"という名の通り、種族中最強の魔力を誇る。しかし、足が遅いというのが最大の欠点で、足手まといもしばしば。
ウィッチ		攻撃力が低いため、あまり戦いにはむいていない。ただし解毒の魔法が使えるため、連れていくにこしたことはないだろう。	エルフ		足がシーフについで速い。チョロチョロ動きまわって敵を倒そう。また、ボイスアタックなる魔法も持っている。毒にも強い。
シーフ		盗賊だから敏しょう性は非常に高い。観察力も高いため（画面には出ない）敵を倒したときアイテムをみつけやすい。	ドワーフ		体力が最もあり、受けるダメージも少ない。しかし足が非常に遅いためみんなに合わせてもらわないといけないね。

ライターのひとりごと

とにかく5人でプレイするには、気持ちがバラバラじゃダメだね。次は何をやるのか、何を倒すのかをあらかじめ決めておくとベスト。アイテムはゆずり合わないと友だちなくすことになるぞ。

STG

かわり種シューティングの登場だ！

はにいいんざすかい

■フェイス／2月下旬発売予定／¥5,200

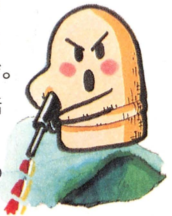


はにわがシューティングする!?



フェイスという新鋭ゲームメーカーから『はにい いんざ すかい』というシューティングが発売になるぞ。

ゲームをみると、なんと日本神話をもとにゲームが構成されていて、ちょっとワクワクもの。どんなものなのか、紹介していこう。



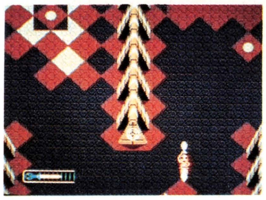
8方向に撃てるんだ





今までのゲームってたいてい前しか撃てないんだけど、このゲームではなんと8方向に撃てるようになったんだ。

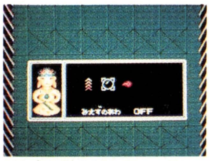
なんとコース分岐もある！

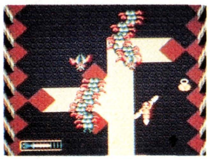


2つに分かれたコースは、当たりハズレがあるんだ。ハズレは戻されるぞ。

アイテムは身を守る！







親玉を撃破する

親玉を倒すとほうびとして、アイテムがもらえるんだ。面ごとにパワーアップというわけだね。

霊力を貯めて買う

敵を倒すと、得点のかわりに霊力なるものが入る。これを貯めて、アイテムを買うことができるのだ！

地面に落ちている

ときどき地面に、ツボが落ちているときがあるんだ。これを取ると、いろいろアイテムが手に入る。

ステージは全8面

ステージは全部で8面、どの面にも日本神話が取り入れられていて、なんだか不思議な気分になってくるぞ。

ステージ1

スタートして最初のうちは、スピードも遅く、弾の威力も弱いため、ガンバッて霊力を貯めて動きを速くすることに専念したほうがいいぞ。



⬇まだ単発なので、あまり強くないんだ。



ボス・オモイカネ

ステージ2

けっこう地表のデザインが不思議な味を出している。

また、分岐点もポチポチ出はじめ、だんだん本性が表れて、むずかしさが増してきた。



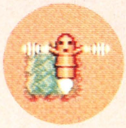
⬇逆方向にも出るので、かなり楽になる。



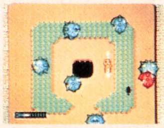
ボス・オオナムジ

ステージ3

再び地表に出たはにい。武器もだいぶ強くなってなかなか戦いやすくなった。が、そのぶん今度は敵が強くなっているので要注意。



⬇弾自体がパワーアップ攻撃力があがるぞ。



ボス・タジカラオ

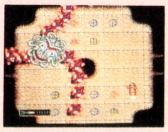
敵の動きも多彩だから、シューティングファンは、ちょっと気合いを入れてプレイしたほうがいいぞ。

ステージ4

地面にはってるツタがちょっぴり不気味。ここの親玉は"ウズメ"（すげー名前）っていうやつ。こいつの触手攻撃はかなりキツイぞ。

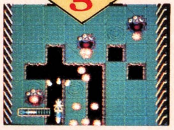


⬇うひゃほう！ 3方向でバリバリだぜ。



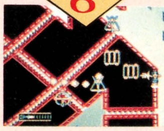
ボス・ウズメ

ステージ5



いよいよ地上物の攻撃が激しくなってくる。地面に字が書いてあるぞ。

ステージ6



この面の背景は、はっきりいってスゴイ！ 見ているととっても不思議。



ライターのひとりごと

うーん雰囲気はちょっとかわってておもしろいんだけど、1周回さないと、もとの位置で撃てないというのはツライね。なれるまでが大変だった。

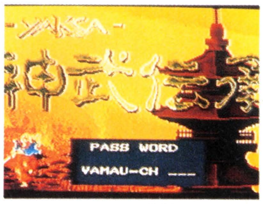
STG

YAKSA -神武伝承-

■ビッグ・クラブ/3月発売予定/価格未定

一味違った3Dアクション!

このゲームのタイトルは"ヤクザ"じゃないぞ"ヤシャ"だぞーっ!! とイキナリ強引なボケをかましつつ、このゲームの紹介とまいりましょうか!!



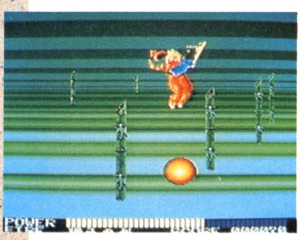
⬆タイトル画面。パスワードを入力して、コンティニューすることができるぞ。

――時は戦国時代。信長によって魔空泉の封印が解かれ、悪鬼どもが再び地上へ放たれた。最後の夜叉、九条院伊織は、ヤツらに捕われた最空を救うため、剣を持ち、今立ち上がったのだ!!

というのがゲームストーリー。ま、早い話が、悪いヤツをやっつけていいヤツを助けろ!! というわけ。

ゲームタイプは、『スペハリ』ノリの3Dシューティング。しかしアイテムが出て武器(剣)がパワーアップすること、"スーパージャンプ"によるゲームの常識を超えた展開が含まれていること、さらにフリーフォワードシステムが取り入れられていること、などがこのゲームの新しい点としてあげられる。フリーフォワードシステムとは、ただ前進するだけでなく、後退して、逃したアイテムを取りに行くことができるんだ。ステージは全部で7つ。ラストにはもちろんボスキャラが。気をつけろ!!

※画面は開発中のものです。


⬅あれマ、ヤシャがこっちを向いている。そう、これがウワサの後退シーンだ!


⬇ビョ〜ンとスーパージャンプ!



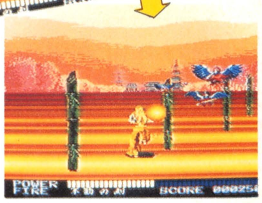
⬆下に落ちるとマケ! のステージだ。


⬅突然現れたお地蔵さん。コイツに切りかかると……。


➡おっと、中から何やら玉手箱らしきものが。何じゃらホイ。



⬅中から、一定時間無敵のアイテムが。


➡金色に光るヤシャ。アア、キミの姿はまぶしすぎる……。

SLG

ネクタリス

■ハドソン/1月発売予定/価格未定

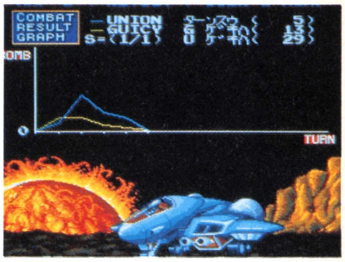
戦いは月に翔んだ!

21世紀、自覚ましい科学の進歩により、人類は月面進出を実現させた。だが、その栄えある英知とは対照的に、悲しい業が宇宙戦争を引き起こしてしまうのであった。そして『ネクタリス』ウォーシミュレーションの火ぶたが切って落とされる。最新宇宙兵器によるバトルシーンが新しい。戦闘機、重戦車をはじめ、要塞戦車、ミサイルバギー、パワードスーツなど、独特な宇宙兵器がしのぎをけずる。それらの兵器を使った作戦も、正攻法から奇襲まで、状況に応じてさまざまな戦法が考えられる。月面を舞台に、ニュータイプバトルを凝似体験しようぜ。

※画面は開発中のものです。

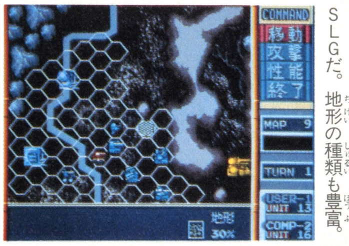


⬆各ユニットには、攻撃力、移動力などデータがぎっしり。



➡戦いは終わった。グラフで戦果が表示される。


⬅重戦車の砲口が火を吹く!


⬅六角ヘクスを使った、本格派SLGだ。地形の種類も豊富。



➡両軍の前線では、最新宇宙兵器が激しいバトルを展開する。




⬅青く輝く地球をバックに、今、スペースバトルが幕を開ける。

イラスト/渡辺天留子

ACT

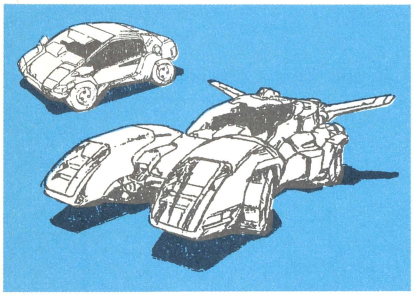
モトローダー

■NCS／2月下旬発売予定／価格未定

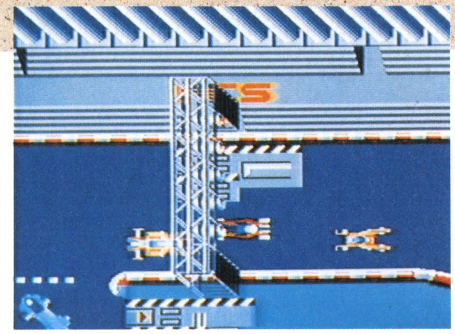
5人で遊べるF1レースだ！

マルチタップを持っていてもけっしてイイことはなかったなんて思っていた諸君、ついにPCエンジンで5人同時プレイが可能なゲームが登場だ！　近未来を舞台にした、手に汗握るSFレーシングゲームが、オシャレな音楽をバックに繰り広げられるぞ。レースは全部で8レース。名前を登録したら、パーツショップでお買物。コースにはトラップなんかもあったりするので、そこらへんも考えてパーツを買おう。

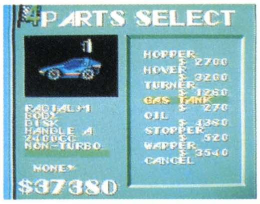
また、各レースにおいてそれぞれ賞金が出る。もちろん1位が5位よりも賞金額が高いワケだから頑張って上位に入賞して、どんどんパワーアップしていこう。友だちを呼んでワイワイ盛り上がればゲームの楽しさも倍増するぞ！



⬅左は、初めに持つことができる車だ。右は、機能性バツグンのトリム。



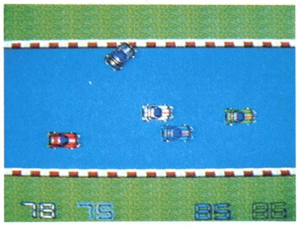
■友だちを集めてプレイすると、メチャメチャ興奮するぞ。



⬅お金はたんまりあるから、部品交換しようぜ。



➡性能のいいBODYに交換。高くついたぜ。



⬅5人同時プレイも出来るぞ。遅い車は強制的に進められる。

A-RPG

天外魔境

■ハドソン／来春発売予定／価格未定

まるでアニメ映画！

主人公の少年ジライアは、実は盗人なんだけど、義賊で悪徳商人からしか盗まないんだ。しかも、盗んだお金は貧しい人に施してしまう（そうすることによって徳が上がるシステムになってるワケ）。ゴエモンみたいな人なのだ。

舞台は、もちろんジパング（日本のことだよ、念のため）。彼の目的は、初めはわからないが、冒険するうちにだんだん明らかになっていくんだ。

『天外魔境』は、初めは映画として考えられていたから、設定やシナリオを作るのに1年半もかかっていて、ストーリーはしっかりしているし、エピソードもいっぱいつまっている。CDロムの大容量のおかげ、と言えるね。もひとつスゴイのは、音。効果音も現実にある音が入り、会話部分には、肉声が入るんだ。しかも、BGMは、坂本龍一が作曲しているというのがスゴイ。大作になりそうだ。

⬇画面左が町中のマップ。右は、入ったお店の中だ。





⬅だんご屋のお姉さんも情報をくれるぞ。

➡画面全体、日本っぽいんだよね。特に木のワクがリアルよね。



⬇強力な敵に出会った！　剣で戦え。



ACT

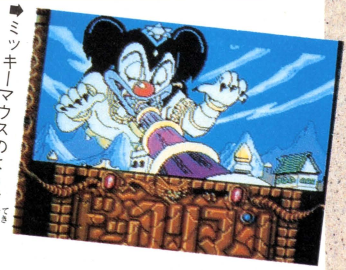
ビックリマン大事界

■ハドソン／12月下旬発売予定／価格未定

ビックリマンTV事典

ビックリマンシールの第1弾から第13弾までに登場したキャラクターは、何と499種にものぼるのだ。これら全てのキャラクターと、ビックリマンの世界に起こった数々の事件を、迫力あるBGMとふんだんなアニメ処理によって120%再現したのがこのソフトなんだ。ゲームというよりはむしろデータベース、簡単に言えばパスワードで知りたい情報を引き出せるTV事典みたいなものだ。つまりここにCDロムのあらたなジャンルが登場したワケだね。近頃のゲームに飽きた人や新しいモノには目がない人、そしてビックリマンが好きな人にもモチロンオススメの1本だ！

➡ミッキーマウスのような敵だ。





⬅なんだか不気味な雰囲気のイベントだね。

➡ちょっとイジワルそーな、ピーコック帝子。美人～。



➡ヘッドキャラ、スーパーゼウス。バックはシールと同じで光るぞ。





⬆パラパラ本をめくるように進めていく

※画面は開発中のものです。

ACT ワードナの森

■NECアベニュー／1月下旬発売予定／価格未定



⬆森あり、溶岩地帯ありのキビシー道のり。

ある日、不思議な森の世界へ入ってしまった少年と少女。途方にくれる2人の前に突然悪い魔法使いが現れて、少女は水晶玉にされて連れさられてしまった……。行く手を阻む怪物たちを倒しながら、少年は少女を探す旅を始める。

アーケード版同様、美しい2重スクロールをPCでも再現。深みのある美しいグラフィックが思う存分楽しめるぞ。



⬆2重スクロールで、リアルな雰囲気バツグン。

⬇もちろんお店もある。どれも高いよお。

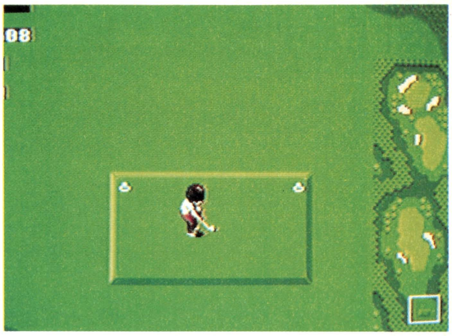


SPG ウイニングショット

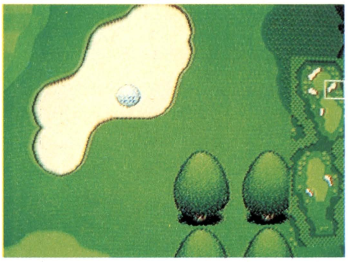
■データイースト／1月下旬発売予定／価格未定

パパも楽しくプレイできる！

『ウイニングショット』は、『バーディ・ラッシュ』のPCエンジン版だ。もちろん、PCエンジンの能力をフルに使って、見事にパワーアップしているぞ！　まず楽しみなのが、マルチタップを使って1～4人までプレイできること。スポーツゲームは、多人数でワイワイ遊ぶのがいちばん楽しいもんね！　そして、特徴のひとつだった、グラフィックは、さらに美しくなっていて、プレイする楽しみを増やしている。ボールのコントロールも、バックスピンやトップスピンがかけられるなど、ますます本物のゴルフに近づいたカンジで、実際にゴルフをプレイしている気分になるぞ。



⬆ティーグラウンドからドライバーでカッとばせ！



⬅グッィィ～ン!!と勢いよくボールが飛ぶ、飛ぶ。う～んリアル。



⬅画面右に表示されているのが、コースの全体図。状況がすぐわかるね。

ACT 改造町人シュビビンマン

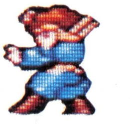
■NCS／来春発売予定／価格未定

何から何までお笑いでんがな

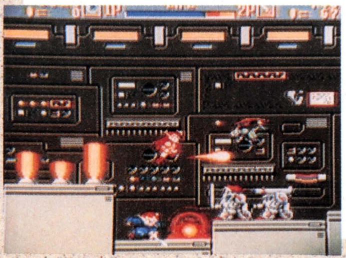
タイトルからしてコミカルなこのソフト。内容も単なるシューティング・ゲームに収まらず、かなりユニークな代物になっている。主人公は、空前絶後の科学者にムリヤリ改造されてしまった魚屋の青年太助と女子高生のキャピ子。この2人がレーザーブレードを片手に、地球征服を企む悪の宇宙帝国"亜空魔団"に立ち向うワケだが、彼らの会話や動作が"お笑い"重視で作られたゲームだけあって、オモシロイんだ。ストーリーとしてもさることながら、ゲームとしてもアクションマップの2モードがあって、アクションゲームでありながらSLG的な楽しさも体験できるようになっているから、こいつあ見逃せない1本だ。



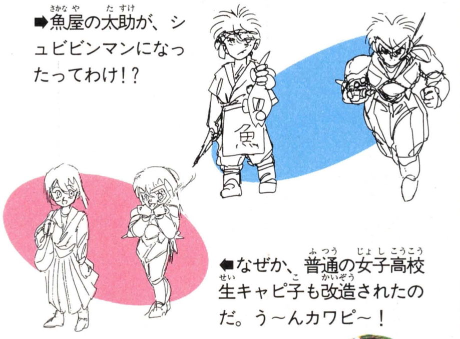
⬆つばさを上下にふってくるゾ。



⬆三等身の太助もかわゆーい！



⬅Bボタンを押しっぱなしにしてエネルギーをためると、威力の強い弾がうてるんだ。



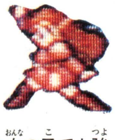
➡魚屋の太助が、シュビビンマンになったってわけ!?

⬅なぜか、普通の女子高校生キャピ子も改造されたのだ。う～んカワピ～！



⬆あっ！ キングギドラ？





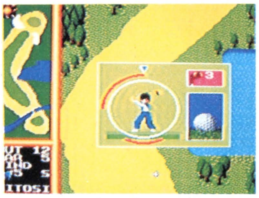
⬆女の子でも強いのよお！

※画面は開発中のものです。

SPG がんばれゴルフボーイズ！

■NCS／来春発売予定／価格未定

ハードの機能を存分に生かした、美しくもリアルなゴルフコースが、3種類54ホール以上用意されているっていうんだから、気分はもうプロゴルファー。ストローク（いわゆる普通のゴルフゲーム）、マッチ（1ホールごとのプレイ）、トーナメント（勝ち抜き戦）など多彩なプレイモードを備え、しかもトーナメント時には、最大4人までの同時プレイが可能なのだ。初心者にもわかりやすいアドバイス機能も付いてるから、安心してプレイできるね。



⬆ボールを打つ強さも、もちろんボタンの操作しだいで調節できるんだ。

➡ゴルフ場上空にカラスなんか飛んでるぞ。なんか見たことある所だなぁ。



ACT 死霊戦線(仮)

■ビクター音産／来春発売予定／価格未定

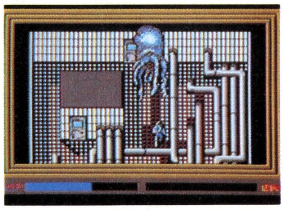
異常現象にひそむ謎を解け！

ある日突然、平和な街チャニーズ・ヒルに、かつて遭遇したことのない異常現象が起こった。街に足を踏み入れた者は、二度と帰ってくることはなく、あらゆる連絡手段は途絶え、軍隊ですら謎の脅威には歯が立たなかった。

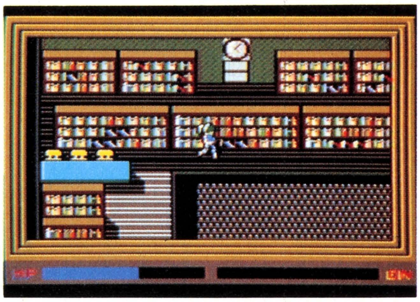
最後の頼みの綱は、軍に新設された超能力部隊S-S.W.A.T.の生き残り、最年少の女性隊員ライラ・アルフィンただ１人。チャニーズ・ヒルで生まれ育った彼女は、最高の潜在能力を持ちながらも、まだその能力が完全に覚醒していない。彼女の使命は数々の苦難に立ち向かい、おのれの能力を育むかたわら、異常現象の、謎を解き明かし、チャニーズ・ヒルに再び平和を取り戻すことだ。迫力満点のアクションシーンと、演出効果を盛り上げるBGMを満喫しつつ、ライラとともにおどろおどろしくも感動的な世界を冒険し、見事死霊戦線を乗り切ろう！



⬅部屋の中には人がいることもあるのだ。先を急ぐライラだけど、必ずとびらの中には入ろうね。



➡おっと、デカキャラ・オクトパシーが現れた。無機質な背景に、ドロドロした生物が出ると驚くよね。



⬆図書室に来たライラ。何か敵に関する重要な情報を手に入れるのかな？

RPG 凄ノ王伝説

■ハドソン／来春発売予定／価格未定



⬆ついに凄ノ王が現れた！ オープニングも凝ってるね。

凄ノ王の出現により破滅してしまった地球。その地球を舞台に壮大なRPGが展開されるのがこのゲームだ。100を超えるモンスターを相手に繰り広げられる戦闘はシミュレーション性が高く、経験値かせぎにかたよったRPGとは出来が違うぞ。



➡永井豪先生のキャラが自由に動かせるんだ。



⬅オドロオドロした画面。立体感があるね。

※画面は開発中のものです。

SPG DIGITAL CHAMP

■ナグザット／3月発売予定／価格未定

ボクシングゲームは数多くあれど、ここまでリアルなゲームがかつて存在したであろうか⁉ な〜んてちょっと大げさな表現をしたけど、とにかくスゴイ！ 何がスゴイってグラフィックがリアル！ 平面的なアクションゲームと違い、立体的な臨場感あふれる迫力で敵が迫ってくるものだから、思わずコントローラーを持つ手にも力が入ってしまいそうだ！ 無意識のうちに身体が反応して、モニターの前で身構えたりしないよーに！ 立て！ 立つんだジョオオオッ！

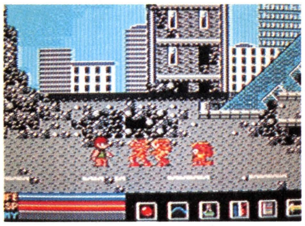


⬅メチャ迫力あるグラフィック！ うーん、これは燃えるぞお。

ACT エナジー

■NCS／来春発売予定／価格未定

時は近未来、所はネオ東京。人々は平和な毎日を送り、安楽の日々がこのままどこまでも続くと信じて疑わなかった。しかし不幸は突然訪れた！ 局地型大地震が東京を襲い、さらに地の裂け目から現れたおぞましい妖獣たちが人々を襲い始めたのだった！ プレイヤーであるキミの使命は、討魔隊の一員となり妖獣たちを倒す一方、いろんな人物と会話し、アイテム等によってパワーアップしながら、物語の謎を解くことだ！ はたして東京を救えるか？



⬆地震で廃虚と化した東京。近い将来本当にこんなになったりして…。

SPG ゴルフ(仮称)

■NECアベニュー／来春発売予定／価格未定



⬆かわいい女の子のピース姿は◎。

スポーツゲームと言えば、テニスや野球、それと忘れちゃいけないのが、ゴルフ！ ファミコンでもその勢いはすごいけど、PCでもやってくれます。ショットを打つモードが3Dになっているし、ボールの遠近感がリアルになっていたり、ボールが落ちた地点がアップになって、草が深いとかバンカーの砂にこうまりぐあいもわかるってわけ。



⬅いつ見てもゴルフゲームの画面って目にいいって感じがするね。ポイントは右上の、3Dのプレイ画面ってとこね。

※画面は開発中のものです。

STG

ダライアス

■NECアベニュー／発売日未定／価格未定

驚異のデカキャラの動めく姿が、今も記憶に新しい『ダライアス』。この超ハードSTGも移植決定！　3種のパワーアップアイテムを拾いながら、激しい攻防戦がくり広げられるのだ。PC版では、強制スクロールする2画面分の仮想スクリーンの中を、自由に動きまわるニュータイプゲームとなりそうだ。

※画面はアーケード版のものです。

アーケード版の迫力をそのまま移植！



⬆大迫力のデカキャラもPCエンジンなら動かせる。ニュータイプの画面構成に、期待も大きい。

ACT

レインボーアイランド

■NECアベニュー／来春発売予定／価格未定

『バブルボブル』の続編として登場したのがこのゲーム。前作で人間の姿をとり戻したバビーとボビーが、今度は虹の魔法を引っさげてカムバック。かわいいモンスターたちに占領されたレインボーアイランドに平和を！　攻撃、移動と奥の深いテクニックが可能な虹の魔法を使い、7つの島を冒険しようぜ。7つの島を巡り、条件を満たしていれば謎の島が出現するらしいぞ。



⬅ワールド1はインセクトワールド。敵キャラはすべて虫。かわいい蜂やいも虫がバビーを襲う。



➡レインボーアタックで敵キャラを倒せ。虹の使い方は、攻撃に移動にと、じつに奥が深いのだ。

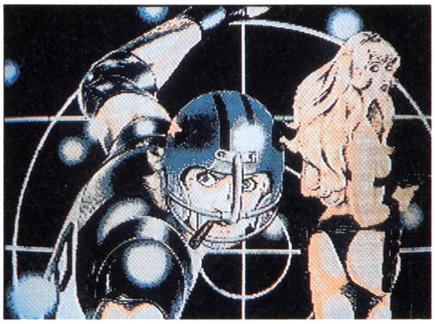
※画面はアーケード版のものです。

未定

コブラ(仮称)

■ハドソン／来春発売予定／価格未定

『少年ジャンプ』(集英社)に連載され、現在も『スーパージャンプ』で連載中のSFハードボイルド・コミックの『コブラ』が、CDロムになって登場するぞ。原作は、寺沢武一。左手のサイコガンを弾つコブラが、たまらなくかっこよかったよね。まだ、未定な部分が多いけど、ACTになることは確かだ。



⬆マンガからTVアニメ、そして映画にもなった『コブラ』。どんなゲームになるか楽しみだね。

AVG

めぞん一刻

■マイクロキャビン／発売日未定／価格未定

高橋留美子原作のマンガがAVGで楽しめるぞ。パソコン版、ファミコン版に続き、PCエンジン版も登場だ。ちょっと頼りない五代裕作を主人公に、オンボロアパート一刻館の住人たち、そして憧れの響子さんが巻きおこすドタバタラブコメディー。響子さんが持っているという秘密の写真を見るために、一刻館の住人たちのご機嫌をとったり、響子さんにアタックしたりと大忙しなのだ。



⬅一刻館の屋根の上で、響子さんのブラジャーを見つけた。思わず妄想にひたり、昔を懐しむ五代くんであった。



➡響子さんの機嫌を損ねちゃった。どうすれば笑ってくれるかな。

※画面はパソコン版のものです。

STG

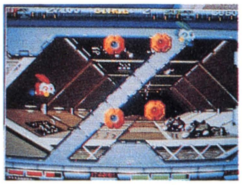
ラビオレプススペシャル

■ビデオシステム／来春発売予定／価格未定

かわいいウサギが野を離れ、宇宙を翔けるSTG。通常弾と破壊力のあるミサイルを使い分け、ウサギの国のお姫様たちを救うのだ。ユニークな姿と動きのマイキャラ、色っぽいバニーガール姿のお姫様、そしてホラータッチあり、SFムードありの背景が、キミを不思議の世界へと誘う。



➡脳みそグチャグチャの人面壁が、とっても不気味。こいつは、いったい何を考えているんだろうね。思いつめてる表情だけど…。



⬅窓の向こうは、スターウォーズ顔負けのち密な未来シーン。でも背景に見とれてばかりいると、敵にやられちゃうぞ。

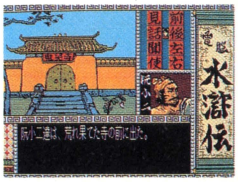
※画面はアーケード版のものです。

RPG

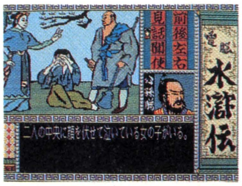
電脳水滸伝

■サリオ／発売日未定／価格未定

中国大河小説のゲーム化。パソコン版ではAVGだったが、PCエンジンではさらにゲームの幅を持たせ、RPG要素も加わった。「水奇病」という謎の病に、主人公の旧友が冒された。この奇病には、五老峰の頂上にある人面桃しか効かないという。友を助けるため、中国各地を巡る冒険が始まる。しかし奇病は主人公の宿敵の罠であった。3つの難関を乗りこえ、五老峰にたどり着くことができるのか。原画を中国人画家に依頼した、中国ムードがたっぷりのソフトだ。



➡荒れ果てた寺に、何がひそむのか。



⬅いかにも中国らしいグラフィックだ。

※画面はパソコン版のものです。

TIME Schedule
タイムスケジュール

ザックザックと新作情報が発表されたぞ！ 発売日など、まだ未定のソフトが多いけど、これからも新しいニュースを載せるからね!!

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
12/4(日)	No·Ri·Ko	ハドソン	予価¥4,980	CD-ROM	ETC
12/4(日)	ファイティングストリート	ハドソン	予価¥5,980	CD-ROM	ACT
12/9(金)	スペースハリアー	NECアベニュー	¥6,700	Hu-C	ACT
12/16(金)	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥5,500	Hu-C	STG
12/22(木)	あっぱれゲートボール	ハドソン	¥4,900	Hu-C	SPG
12/下旬	ビックリマン大事界	ハドソン	未定	CD-ROM	ETC
1/14(土)	ビジランテ	アイレム	¥6,300	Hu-C	ACT
1/27(金)	ソンソンII	NECアベニュー	¥5,400	Hu-C	ACT
1/下旬	ワードナの森	NECアベニュー	未定	Hu-C	ACT
1/下旬	ウイニング・ショット	データイースト	未定	Hu-C	SPG
1/頃	ネクタリス	ハドソン	未定	Hu-C	SLG
2/下旬	はにい いんざ すかい	フェイス	¥5,200	Hu-C	STG
2/下旬	モトローダー	NCS	未定	Hu-C	ACT
2/頃	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	¥5,400	Hu-C	A・RPG
3/中	YAKSA -神武伝承-	ビッグ・クラブ	未定	Hu-C	ACT
3/中	DIGITAL CHAMP	ナグザット	予価¥5,200	Hu-C	SPG
3/中	がんばれ！ ゴルフボーイズ	NCS	未定	Hu-C	SPG
来春	改造町人シュビビンマン	NCS	未定	Hu-C	ACT
来春	エナジー	NCS	未定	Hu-C	A・RPG
来春	死霊戦線(仮)	ビクター音産	未定	Hu-C	ACT
来春	めぞん一刻 -思い出のフォトグラフ-	マイクロキャビン	未定	Hu-C	AVG
来春	凄ノ王伝説	ハドソン	未定	Hu-C	RPG
来春	ダライアス	NECアベニュー	未定	Hu-C	STG
来春	ゴルフ(仮)	NECアベニュー	未定	Hu-C	SPG
来春	レインボーアイランド	NECアベニュー	未定	Hu-C	ACT
来春	パワーゴルフ	ハドソン	未定	Hu-C	SPG
来春	天外魔境	ハドソン	未定	CD-ROM	RPG
未定	コブラ	ハドソン	未定	CD-ROM	——
未定	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	未定	Hu-C	STG
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定	Hu-C	ACT
未定	電脳水滸伝	サリオ	未定	Hu-C	——
未定	ヤーレンソーラン北海道	サリオ	未定	Hu-C	——

COMING SOON

超早耳情報

メーカーさんの、"ちょっと、まだ決定じゃないんですけどね…" と、こぼれた情報を拾い集めてみました。

●エレクトロニック・アーツ／来春発売予定だった『フェラーリ フォーミュラワン』が、無期延期になりました。

●東京書籍／人気マンガをPCエンジン化する話が出ている。詳しいことはまだ未定。

●サリオ／『ヤーレンソーラン北海道』に続き、すでにシューティングゲームを企画中。

●ニチブツ／麻雀をベースにした、アドベンチャーゲームを開発中。アーケード版の移植。

●日本テレネット／CDロムソフト等開発の新会社が、設立されるとのこと。

●ポニーキャニオン／CDロムに新規参入する予定。(ソフトの発売は、まだまだ先の話)。

●フェイス／『はにい』に続き、来春の4月頃にアクションゲームを出す予定。

●(株)アスク講談社／『ネクロスの要塞』というRPGが、来春発売される予定。



イラスト／河原靖子

■飛び込み情報■ビデオシステム／『わいわい麻雀』を来年発売する予定。●ナムコ／『ワンダーモモ』というACTを、来年発売の予定。

勝PCエンジン

創刊記念特別企画　さくまあきらの100万

P-TYPE ゲームア

ピータイプ

ピーチボーイ
＝
桃太郎

勝PCエンジン創刊記念!!　ということで、あの『桃太郎伝説』の作者、さくまあきらさんが、現在構想中のゲームのアイデアをみんなから募集することになった。対象ソフト名は『P-Type』。ゲームのエンディングクレジットに名前が出るまたとないチャンス。もちろん豪華賞品もバッチリだ!!

桃太郎らしいバカバカしいゲームにしたい。ムチャクチャなアイデアをよろしく!!

あ～あ～っ、とうとうこんな大騒ぎになっちまった!!

『R-TYPE』が出たとき、Rを、桃太郎（PEACH　BOY）のPにして『P-TYPE』って作ったら、おもしろいだろうなぁ～、Rから1本棒が抜け落ちて「1本抜けてるゲーム」だ!!　……などと冗談言ってたら、どんどん広まっちゃって!!

特にマルカツに書いてしまったのは、痛恨の一撃だった!!　誰も冗談話と受け取ってくれない。「いつ出るんですか?」の問い合わせが、いろんな所に飛びかってしまった!!

こうなりゃ、冗談に生き、冗談に死ぬ、桃太郎チームだ!!『桃太郎伝説』だって、『桃太郎電鉄』だって、どうせ冗談から生まれたんだもん!!『桃太郎タイプ（P－TYPE）』作ろうじゃないのっ!!　マルカツの塚田さんの陰謀にも、はまってあげちゃおうじゃないの!!　お望み通り、マルカツで『桃太郎タイプ（P－TYPE）』のアイデア募集するぞォ――いっ!!

どうせなら、桃太郎シリーズらしい、バカバカしい、アクション・ゲームにしたい。

特に最近のアクション・ゲームは、ひたすら反射神経とコンピュータの死闘っていうのが多すぎるから、動きのコミカルさを大切にしたい!!

往年の『マッピー』や『バーガータイム』のような、見て笑える動きをみんなから募集したい。

たとえば、鬼が相撲の弓取りで、弓をかついで左右に「おっとっと!!」と歩く動きで登場するとか、鬼が鈴木大地のバサロ泳法で、向かって来るといったパターンを、文章または、イラストで考えてもらいたい。

あとは桃太郎と、イヌ、サル、キジの扱いをどうするか?

桃太郎は、桃を投げながら前進するのかなあ?　できれば途中で、でっかい桃を取ると、無敵になっちゃうとか、金丹の術を覚えると、途中でも体力が回復（または残機の数が増える）しちゃうといった、桃太郎シリーズらしい、虫のいいモード、イベントが欲しい。

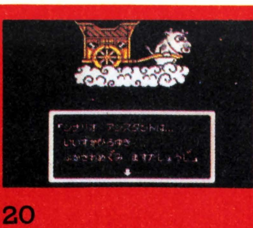
従来のアクション・ゲームで「これは、ひどいよ」というのを、世直しするのが、やっぱり『桃太郎タイプ（P－TYPE）』登場の役目だろうな。

ストーリー構成のメインは、鬼ケ島での鬼の軍団との対決。マヌケな鬼の軍団と、マヌケに戦う桃太郎。

例によって、こんなムチャクチャなアイデア、コンピュータのこと知ってたら、とても浮かばないよ、という素人ならではのアイデアをよろしく!!

やあ――、まさか、ホントに作るはめになるとは思わなかった!!　私の人生は一体何なんだ!!　うるりら――、うるりら――、ムチャクチャなゲーム作ってやる!!

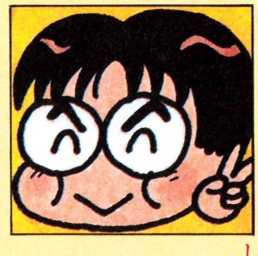
〈桃伝作者・さくまあきら〉



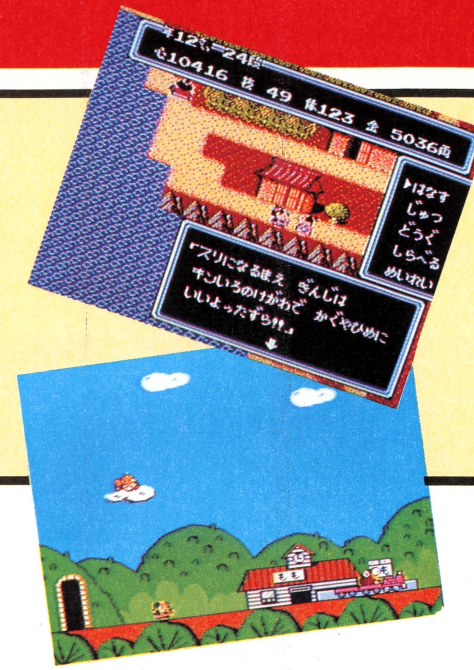
エンディングクレジ

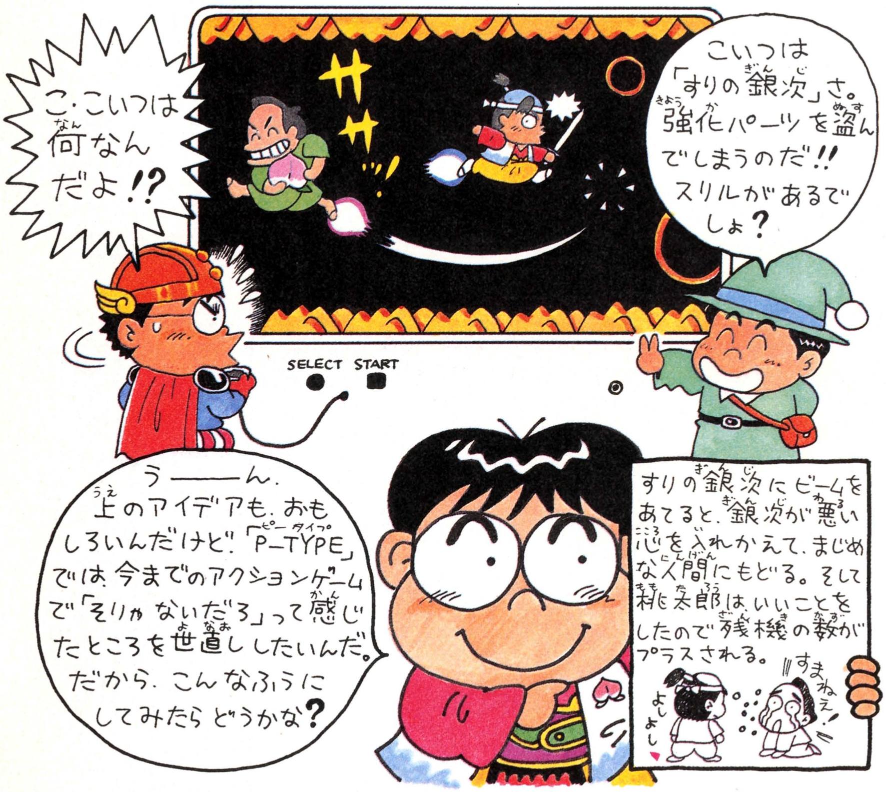
メガ馬力(ばりき) Special

イデア大募集(だいぼしゅう)!!



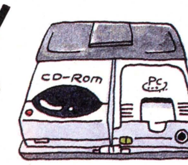
さくまあきら氏(し)





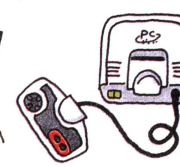
これが豪華賞品だ!!

最優秀賞 1名!



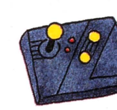
- PCエンジン+CD-ROM
- さくまあきらの弟子の称号
- エンディングクレジット

優秀賞 5名!



- PCエンジン
- さくまあきらの弟子見習い

努力賞 10名!



- ジョイスティック

参加賞 100名!

- テレフォンカード

応募(おうぼ)のきまり

というわけで、『桃伝(ももでん)』風(ふう)にアレンジした新(あたら)しいタイプのシューティングゲーム、『P-Type』について、いろんなアイデアを出して、封書(ふうしょ)かハガキで送(おく)ってほしい。最優秀者(さいゆうしゅうしゃ)には、CDロムセットが贈(おく)られるほか、ゲームのエンディングに名前(なまえ)が出(で)るという栄誉(えいよ)が与(あた)えられる。

〈あて先(さき)〉〒102 東京都千代田区九段南(とうきょうとちよだくくだんみなみ)4-7-16 市ケ谷(いちがや)KTビル4F『㊕(マルカツ)PCエンジン P-Type アイデア係(がかり)』

〈しめ切(きり)〉1989年(ねん)1月(がつ)20日(か)(消印有効(けしいんゆうこう))

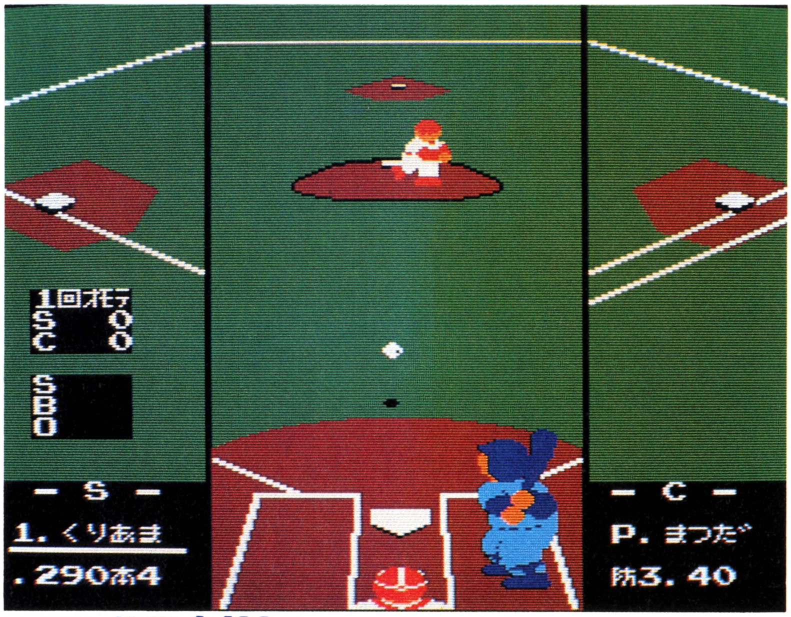
発表(はっぴょう) 2月下旬予定(がつげじゅんよてい)

ゲームの発売(はつばい)は1989年秋頃(ねんあきごろ)になりそう。でも、第(だい)1回目(かいめ)の入選者(にゅうせんしゃ)、優秀作品(ゆうしゅうさくひん)の発表(はっぴょう)は2月末(がつすえ)。『㊕(マルカツ)ファミコン4号(ごう)(2/24発売)』『㊕(マルカツ)PCエンジン4月号(がつごう)(2/26発売)』でドッと発表(はっぴょう)する予定(よてい)だ。

ットにキミの名前(なまえ)が!!

PCエンジンにはまだ負けられない!!

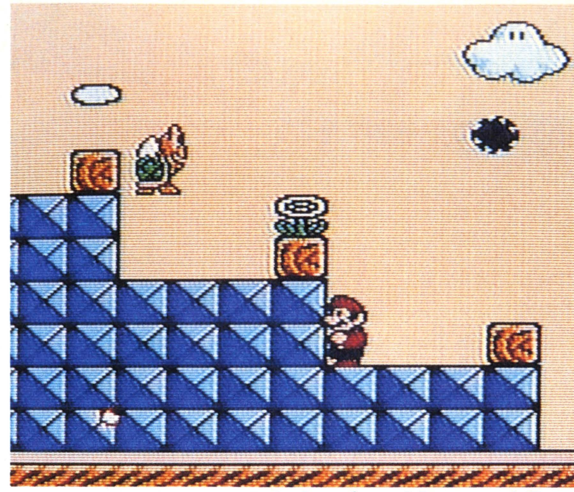
©1988㈱ナムコ



⬆ファミスタ'88

- 全チームクリーンナップ大研究(23号)
- 別冊ふろく、リフィルタイプ全選手データブック(24号)

©1988 Nintendo



⬆スーパーマリオブラザーズ3

- とじ込み別冊ふろく
  最新ウラワザ+CGマップ(23号)
- 最新ウラワザ大全集(24号)

©1988 SQUARE



⬆ファイナルファンタジーⅡ

- 攻略法+㊙文庫(小説)ふろく(23号)
- 別冊ふろく、
  ニュータイプマップ+攻略本(24号)

ファミリー コンピュータ ゲームマガジン

マルカツ 勝ファミコン

第23号 (クリスマスプレゼント号)	第24号 (スーパーファミコン速報号)
付録つき 300円	2大付録つき 360円
好評発売中	12月9日発売

角川書店

人気ゲームを誰よりも早く攻略しよう!!

HOW TO WIN

"HOW TO WIN"とは、"どうやって勝つか"という意味。このコーナーは、とれたてピッチピチの人気ゲームを、テッテイ的に攻略してしまおう、というのが目的なのだ。なにとぞよろしくお願いします。

VIGILANTE ビジランテ

ゲームセンターの興奮がそのまま！

アイレム／1月14日発売／¥6,300

格闘タイプのアクションゲームの正統派「ビジランテ」が完全な形でPCエンジンに移植された。ゲームセンターで熱くなったあのゲームが、そのまんま家の中でできちゃう。時間を気にせず、思いっきり遊んじゃおうぜ！



マドンナを救い出すために立ち上れ！

さて、ゲームのストーリーだけど、ハッキリ言ってややこしいところはナンにもナシ。「愛するマドンナを悪のローグス団にさらわれたビジランテが、敵地に1人乗り込んでいく…」。たったこれだけ、まったく頭なんか使わないで、ひたすらアクションに専念できる。

ステージは全部で5つ。それぞれラストにいるボスを倒せば面クリアとなる。プレイヤーの持ち数は3人で、エネルギーが0になると1人アウト。コンティニューは3回までOKだ。

操作方法も、ストーリーと同じくらい、カンタン。方向キー上でジャンプ、下でかがみ込み。前進は右、後退は左だ。ボタン①でキック、②でパンチ。ターボパッドも使えるよ。

敵に出会って組みつかれると、ドンドンエネルギーが減ってしまう。そんなときは、①、②ボタン、方向キーのどれでも連打すれば、振り払うことができるのだ。

ときどき落ちているヌンチャクを拾うときは、その上でかがめばいい。

と、まあこれぐらいわかってしまえばすぐにでもゲームを始められる。はたしてキミは大都会ニューヨークのダウンタウンでヒーローになれるか！



↑敵キャラクターは、みんな、手強いだけじゃなくて実に個性的だ。攻撃のパターンもさまざま。

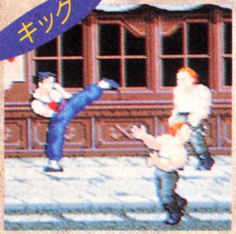
カンフーの技を使いこなせっ

ローグス団は、さまざまな武器を使って迫ってくる。奴らを倒すのは、鍛えぬかれた数々のカンフー技だ！

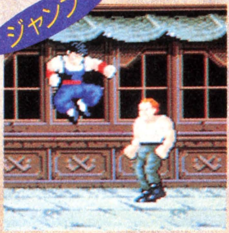
多用することになる技は4つ。これだけ覚えて使いこなせれば、まずだいたいの敵はかたづけることができるハズ。基本技から覚えていこう。



⬆どんな格闘ゲームにでも出てくるのがこのパンチ。やっぱりいちばんの基本。



⬆結局、多用することになるのは、このキック。まずほとんどの敵はこれで十分だ。



⬆武器を使う敵にはジャンプキックだ。間合いの遠いところから攻撃することができる。



⬆もうひとつ、武器を持った敵に有効なのが、かがみ込んでの脚払いだ。

ヌンチャクはすごい武器だ

ヌンチャクを拾えば、グンとパワーアップ。攻撃が強力になるのはもちろん、敵からの攻撃を防ぐことだってできる。

⬇これはビックリ。なんとピストルの弾さえはね返す。





⬆でも敵からダメージをくらうと落っことしてしまう。

当たり判定を見切れ

敵によって、攻撃の当たり判定が違う。武器を持った敵なんかは間合いをつめて攻撃すれば、ダメージを受けずに倒せる。

⬇ここまで接近してしまえばこっちのもの。





⬆ヌンチャクなしで、手強い敵もこの通り。

STAGE 1 完全攻略 クリアの第1歩は、基本テク

なんといっても、ステージ1はゲームの基本中の基本！ このステージで、操作方法をカンペキにマスターしてしまおう。

ヌンチャクを上手に使え！

ステージ1で注意することといえば、ヒットマン・ジョーのピストルぐらい。あとは、ヌンチャクを確実に拾うこと。ひたすらヌンチャクを振り回していれば楽勝だ。



⬅ヌンチャクを拾うときはザコどもに注意！ かがんでいるスキに攻撃されるぞ。



CHECK

ここからゲームスタート。最初のうちはザコしか出てこない。落ち着いていこう。

CHECK

うっとーしいザコどもはキックでまとめて倒してしまおう。いちいちつきあっていられないぜっ！

CHECK

おっと、ヌンチャクだ！ 見つけたら素早く拾ってしまおう。これさえあればほとんど無敵だ。

敵キャラの攻撃パターンはこうだ

まず、それぞれの敵の特徴をつかむこと。攻撃パターンをよく頭にたたきこんでおいて、自分なりの攻略法をあみだしてしまおう。ザコどもに手間どっていては話にならないぞ。

ザコ



いちばん弱い敵。パンチでもキックでも1発で倒せる。ただし、数が多いので組みつかれないようにしよう。

モヒカンヘア



こいつもザコとほとんど同じ。ちょっとパンチ力があるけれど、たくさん出てくることはない。かえって楽かも。

ダーティ・ジャック



こいつはナイフを使う。ひと突きでかなりのダメージをくらってしまうから気をつけよう。

クラッシャー・ボブ



鉄パイプはナイフと違って、リーチが長い。うかつに近づくと、思いっきり殴られてしまうから油断するな。

ワイルド・サンボー



チェーンをムチのように使ってくる。リーチが長いので、一気に間合いをつめて倒すのが攻撃パターン。

ヒットマン・ジョー



ピストルを武器に使う危険な奴。腕の動きに注意して、弾を撃つ前に攻撃するか、連続攻撃で倒そう。

ヘルス・エンジェル



オードバイでつっこんでくる。避けそこなうと大ダメージになる。確実に1台ずつ倒していくしかない。

ピストルに気をつけて！

このステージでいちばん手強いのは、たぶんヒットマン・ジョーだろう。ヌンチャクがあれば、素早く接近して、ヌンチャクの連続攻撃であっけなく倒すことができるぞ。



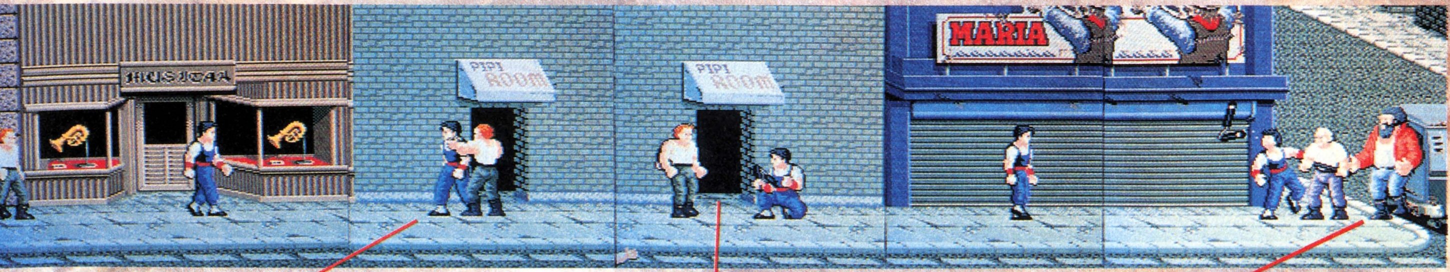
⬆さっとかがんでしまえばこの通り。当たらなければどうってことない。

ボスキャラ攻略 基本テクで十分に倒せる

ステージ1のボスは、レイジング・バイソンだ。はっきり言って弱い。画面右はしに追いつめて、キックの連続攻撃であっけなく倒せる。



⬆ヌンチャクよりは、キックの方が効果的なのだ。



CHECK
ところどころにある、開きっぱなしのドアからは敵キャラがゾロゾロ出てくる。組みつかれないように。

CHECK
ここからは、ヒットマン・ジョーが出てくる。うっかり弾をくらわないように注意。

CHECK
ついに登場、ステージ1のボス。こいつを倒してクリアなんだけど、意外と弱っちいんだよな…。

STAGE 2 完全攻略

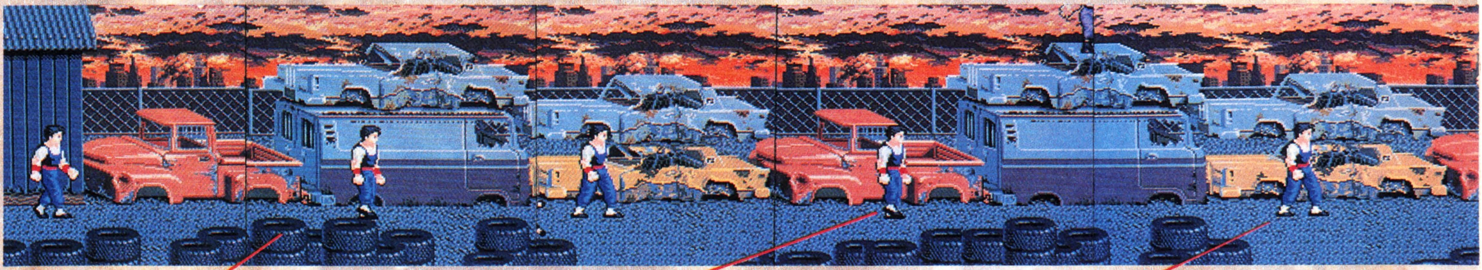
イキナリ難しくなってしまう、ステージ2。武器を使う敵キャラが増えて、油断しているとアッという間にゲームオーバーになってしまうぞ。

確実に倒していこう！

このステージから、出現する敵の数が多くなってくる。つかみ攻撃で大きくダメージをくらってしまわないようにしよう。一度組みつかれると、敵はあとからあとから現れて、収拾がつかなくなってしまう。確実に1人ずつ倒していくようにしよう。



⬆振り払っても振り払っても現れてくる敵！こんな風になっては、もう助からない。



CHECK
ステージ2のスタート地点。いかにも怪しげなジャンク置き場だ。ここは気を引きしめていかないと…。

CHECK
積み上げてある廃車の上に、クラッシャー・ボブが。手前で、飛び降りてくるのを待とう。

CHECK
例によってヌンチャクが落ちている。もちろん、しっかり拾っておくこと。

STAGE 3〜5 攻略ポイント

これだけ知っていれば大丈夫！

ステージ3〜5は、1・2の応用で乗り切れるはずなんだけど、ところどころに要注意ポイントがある。危なそうなポイントはバッチリ解説してあるから、参考にしてほしい。自分の苦手なキャラクターやポイントの攻略法を覚えることが上達への第一歩だ。ステージ3まで進めば、あとは意外とカンタンだぞ。

STAGE3 バイク野郎は注意一秒ケガ一生！

ステージ3はヘルス・エンジェルスのバイクを倒してしまえば、特に苦労することはない。ただし、うっかりして一度でもバイクにぶつかると、半分近くのエネルギーを失なってしまう。ボスを倒すときに、けっこうダメージをくらってしまうハズだから、ここはあせらず慎重にいくことだ。ノーミスでボスのところへたどり着くつもりでいこう。



⬅このステージでもヌンチャクが使える。これさえあれば……。



⬅これは痛い。ヌンチャクがあっても油断していると、こうです。

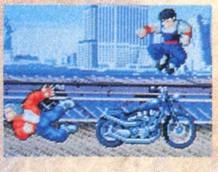
ボスキャラ攻略法

このステージのボスは、クラッシャー・グール。振り回してくるハンマーを体当たりではね飛ばしてから、キックの連続攻撃だ。



バイクは強敵！ ちょっとしたミスが命とり

ステージ3にだけ登場する、ヘルス・エンジェルス。彼らのバイクは倒されるまで、しつこく画面に戻ってきて攻撃してくる。こいつらを倒せるのはジャンプキックだけ！ 何度も挑戦して、タイミングをつかもう。ライダーを失なったバイクは転倒して爆発してしまうのだが、この爆発に巻き込まれても大ダメージだ。



⬅狙いすましたジャンプキックが命中！コツさえわかればたいしたことはない。



➡右方向からきたバイクは、倒したあと爆発が収まるのを待たないと…。

ヌンチャクを落としてしまったら

ヌンチャクがないと、武器を持った敵はつらい。だが、多少のダメージ覚悟でピッタリ接近してしまえば、連続パンチであっけなく倒すことができるのだ。



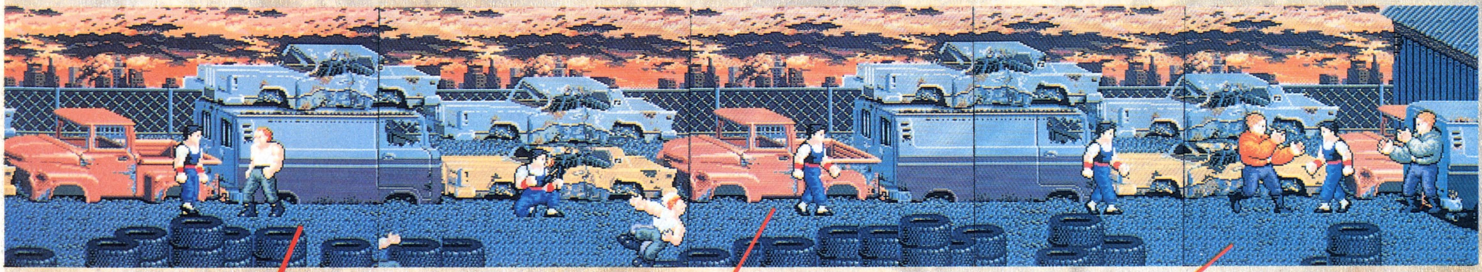
⬆あれほど手こずったクラッシャー・ボブもこの戦法なら楽勝。キックよりパンチ。

ボスキャラ攻略 小ボス中、最大の強敵だ

ジャンプキックを仕掛けてきたらかがみ込んでかわし、左はしのスタート地点に誘導する。あとはキックの連続で倒せるぞ。ただし倒したら右はしまで戻ること。



⬅スタート地点以外ではジャンプで攻撃をかわされる。



CHECK
鉄パイプの連続攻撃が襲ってくる。あせらずに、落ち着いて倒していくこと。後方にも注意しておこう。

CHECK
このへんでワイルド・サンボーが2人も出てくる。はさみ込まれないように気をつけて。

CHECK
ボスの近くまでくると、ザコは引きあげてしまう。相手にしなければ体力を消費しないですむ。

STAGE4 ラストステージ目前

ステージ3のボスを攻略するときにダメージをくらって、ヌンチャクを落としていることが多い。鉄パイプやチェーン攻撃は接近戦にもち込んで避けるしかない。ザコどもの攻撃もかなりしつこくなっている。気を抜かないでいこう。



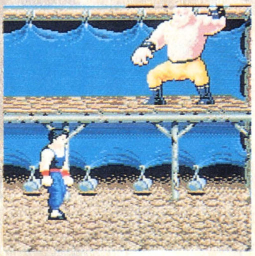
⬆接近戦に自信がなければ、ジャンプキックで戦え。



⬆武器を持った敵にはさまれたら、この三角跳びだ！

ボスキャラ攻略

台の上からダイナマイトを投げつけるスキン・ヘッド。ジャンプパンチで下に誘い出し、キックの連続でとどめだ。

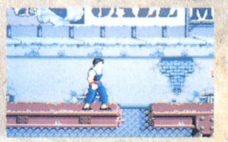


STAGE5 マドンナ救出なるか！

さて、いよいよラストステージだ。鉄骨の下からはい上ってきてしがみつくザコは、かがみ込んでのキックでなぎ倒してしまおう。ボスのところまでは、全ステージの中でいちばんカンタンなステージだ。



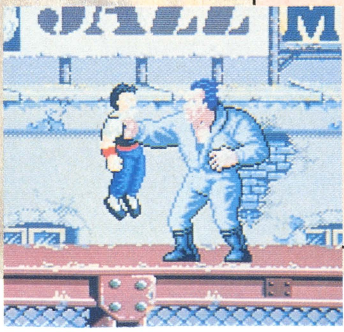
⬆えーい、うっとうしい。まとめて蹴り落とせ！



⬆ここを飛び移れば、ついに大ボスとの対決だ!!

ボスキャラ攻略

さて、いよいよ登場の大ボス！ でも、残念ながら、決定的な攻略法は特になし。すべてのパワーを使いきれ！



Writer's Note そこそこの難易度 これが、心地良いのだ

このゲーム、実は懐かしの『スパルタンX』のアッパーバージョン。映画でいえばリメイク版。そのせいか、やたらと敵がカタイ。ボスのカタさなんか、もうハンパじゃない。ゲーセンで指が痛くなってしまったよね。しかし！ PCエンジンならターボパットが使えるのだっ！ 初めてプレイする人でもこれがあれば、けっこうイイ線いくんじゃないかな。やたら難易度の高いゲームが流行ってるけど、必要以上にイライラすることなく、このゲームはクリアできるよ。（ヒューヒュー石田）

SPACE HARRIER スペースハリアー

NECアベニュー／12月9日発売／¥6,700

アーケードの興奮がエンジンでよみがえる



お待ちかね、PCエンジン版の『スペースハリアー』が登場だっ！ 期待通りの仕上がりだから、アーケードで大興奮していた人にも、大満足な体験が味わえるぞ。TV画面の『スペハリ』に夢中になりそう。

完成度は一級、これなら文句はないよね！

第１作目の『スペハリ』が、世の中に出まわってからもう３年も経ってしまった今日このごろ。あの興奮が、また新たなる機種でよみがえろうとしている。

セガmkⅢから始まり、パソコン版のX68K、FM−77AV、P６、X１、PC−88、そしてファミコンというぐあいに、次々と移植され、ついにPCエンジンにも移植されてしまったのだ。

今までの移植版をザ〜ッとみると、これまたどの機種もそこそこに、というかその機種の特性をうまく生かして移植されている。そこで「エンジンのほうはどうかなぁ」って思ってたんだけど、画面を見たら、そんな心配はどこかにふっ飛んでしまった。

本当に、一度見たら「これホントにエンジンなの？」と目を疑うほど。文句なしに、８ビットでは最高の移植完成度だと思う、これは。

さらに凄いところは、なんとゲーセンの地形のパターンがそのまま移植されているということ。あのX68Kでさえ変えざるをえなかったのに、エンジン版では完全移植されているんだ。

ここまで凄いゲームが、キミんちのPCエンジンで遊べちゃうんだぜ、もう涙もんだよね。こりゃ年末にはメガドライブの『ハリアーⅡ』と激しい一騎討ちが展開されることが必至だと思うね。



ゲーセン感覚を再現する、リバースモード！

『スペハリ』の特徴といえば、リバースモード。これは方向キーの上下動が逆になるもの。ゲーセン版でレバーを上に入れるとハリアーが下降し、下げるとハリアーが上昇するという設定を再現したものだ。よりオリジナルに近いワケ。

これは、意外とこだわる人がいるためなんだよね。PC版にもこれが付いているということは、リバースファンにとってはウレシイことだね。

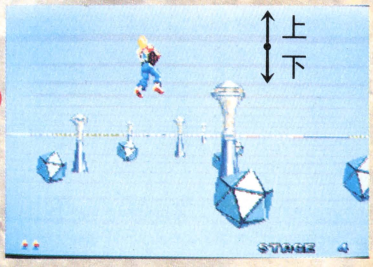
それにしても、リバースモードの下がちょっとあきすぎていると思わない!?

モード画面



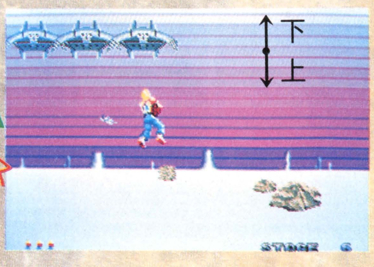
↑これがリバースモード画面。両方プレイできるようになれば、真のハリアー通だね。

ノーマル



↑これはノーマルモード。最初慣れないうちは、こっちのほうがダンゼン楽。

リバース



↑こちらはリバースモード。ゲーセン版ばかりやってた人や、こだわる人にオススメだ。

HOW TO WIN ハウツーウィン

『スペハリ』を生き残るにはこれを憶えろ

できのいい『スペハリ』なんだけど、先に進めなきゃオモシロくもなんともないよね。先に進むためにはやっぱりそれなりの攻略法とパターンを知らなきゃいけないわけだ。そこで、このページでは今までに開発された、『スペハリ』の基本テクを紹介するぞ。

1 グルグルが基本

『スペースハリアー』で最も基本的な動きは、グルグル回ることなんだ。

敵は弾を発射する瞬間に、ハリアーの位置に合わせて撃ってくるので、じっとしていたら、完全にアウト。大きく回るか、8の字を横にした形で回るとベターだぞ。



⬆このゲームに関しては絶対1か所にとどまってはいけない。常に動き続けること。

2 間合いをつかめ！

他機種の『スペハリ』と比べて、ちょっぴりだけどキャラが小ぶりになっている。だから、あまりキャラが大きく見えなくても、アッという間にすぐ前にきているということがよくあるんだ。

このちょっとした距離感の違いというものが思ったよりキビシイ。早いところ慣れちゃおう。

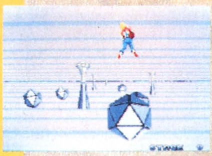
⬇今回は全体的にキャラが小ぶり。おかげで間合いを見誤るのがしばしばだ。



3 障害物のパターンを読め

これもとっても重要な要素なんだよね。障害物のパターンをある程度憶えておけば「あっ、次はこういうところがあるから、こっちに寄っていよう」っていうことが思いつくわけだ。

この障害物のパターンは、各面ごとにけっこう特徴があるので、憶えるのはそれほど苦じゃないよ。



⬅たとえばこういった面だと、まず上をギューンと飛ぶ。



⬅次に下に降りるというパターンだ。こいつは憶えよう。

4 つまずくだけでも命取り！

地上にある障害物は、つまずくと転ぶものと、触っただけでハリアーが死んでしまうものの2種類がある。



⬅1面の繁みは、つまずいても転ぶだけで大丈夫。



⬅この岩はダメ。どれにぶつかると死ぬのか憶えておこう。



⬅7面の骨も平気。転んでいる間は、弾が当たっても平気さ。

5 なんともクヤシイ体当たり

弾や障害物に当たって死んでしまうのもよくあることだけど、敵キャラの体当たりで死ぬというのも、実は高い死亡率を示している。

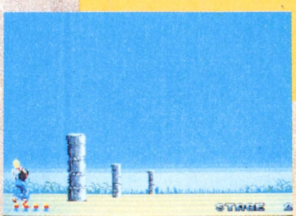
体当たりしてくるやつしてこないやつの見極めが肝心。してくるやつに関しては動きにも注意だ。

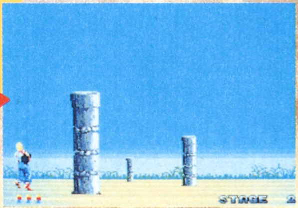


⬆気をつけないと、ドムが体当たりしてくるぞ。ぶつかって死ぬのがいちばんみじめだね。

6 横スクロールを利用しよう！

このゲームでは、障害物がネックとなる。敵の弾にはさまれて（ほんの一瞬の間なんだけれどね）、ちょっと逃げ道がないってことがときどきある。そんなときはイチかバチか横スクロールしてみよう。うまくいけば弾をかわせるぞ。



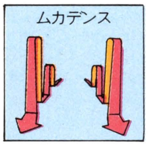


STAGE 1〜10 メインキャラ&ボスキャラ攻略

STAGE 1 まずは小手調べ面。気楽にいこう！



とりあえず操作法に慣れるという意味で気楽にプレイしよう。まず出てくるのが〝ムカデンス〟なんだけど、こいつはチョロチョロと図のような動きをするんだ（例ではあるが）。弾はある程度ホーミングするので、それを利用して倒そう。スケイラは頭を狙おう！



ボス・スケイラ

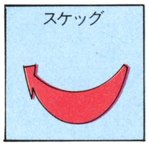


●ボスのトップバッターは〝スケイラ〟だ。グルグル回って撃つのが基本。

STAGE 2 デカイ頭にぶつからないようにね！



巨顔アイダがガンガン迫ってくる。ちょっと不気味な面。パタパタッと迫ってきて弾を吐き、またババッと去っていくのは〝スケッグ〟。うっとうしいので、早めに撃退せよ。親玉は〝アイダ〟で、グルグルと回転しながら弾を出す。当たり判定が大きいから要注意だ。



ボス・アイダ



●真ん中の敵〝バーバリアン〟を先に倒してしまうと〝アイダ〟が迫ってくるぞ。

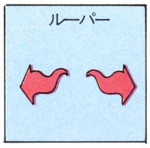
STAGE 3 とてもカラフルで生物的な面だ



面が始まると、いきなり〝ルーパー（巨大キノコ）〟がすっ飛んでくる。はじめは驚かされるが、負けずにこちらも連射しよう。

地面のキノコが、かなりジャマだけど、ぶつからないように。

ボスの〝ゴダーニ〟は、〝スケイラ〟が2匹ついているようなものだぞ。



ボス・ゴダーニ



●首が2本もある欲ばりなやつだけど、1本ずつ念入りに倒していこう。

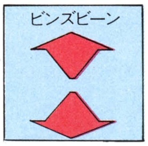
STAGE 4 いよいよ屋根面。気合いを入れよう



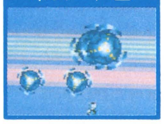
まず出てくるのが〝ビンズビーン〟。上、下、上、下というぐあいに交互に出てくるので、タイミングをつかんでおこう。

〝ビンズビーン〟の間には〝ムカデンス〟も出てくるので、うまくよけていこう。

ボスは〝ドム〟。こいつの体当たり攻撃はツライぞ！

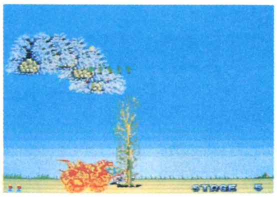


ボス・ドム



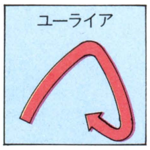
●出現と同時に弾をバラバラッとまき散らす。大きく回って迎撃しよう！

STAGE 5 ホッとひといきボーナスステージ！



ここはボーナスステージなので、敵は出てこないんだけど、高得点を取るためには、ぜひコツをつかんで得点を稼いでほしい。

でも、実はアーケード版と比べると動きがだいぶ違うんだ。この違いは実際やってみなけりゃわからないけど、すぐ慣れるぞ！

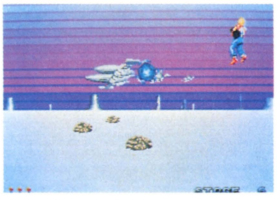


ユーライア

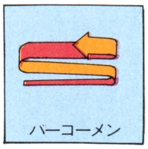


●こいつは唯一の味方〝ユーライア〟だ。こいつに乗って木をなぎ倒すんだよ。

STAGE 6 バックの色がなんだかキミョーな面



アーケードをやり込んだ人なら、この面で喜ぶと思うよ。なぜならあの6本柱を再現しているからなんだ。この面で列をなして迫ってくるのが〝パーコーメン〟。典型的なザコだけど、目ざわりなのでさっさと倒してしまおう。〝ローリーズ〟は弱いので軽く一掃しよう。



ボス・ローリーズ



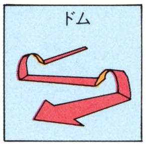
●それほど強くないので倒すのはカンタンだけど、すぐ逃げられちゃうんだよね。

STAGE 7 いかにも寒そうな面。しばれる〜！



1つ目のマンモスがミョーに印象的な面。黒い“ドム”がガンガン出てくるので、その速い弾にやられないように注意。

また、この面の地上物は壊せるので、それほど心配はいらないだろう。ボスは“四面体”。回転と逆回りをしながら連射するといいよ。



ボス・四面体

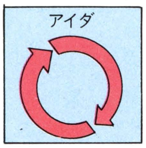


●こいつは口を開いたときにしか倒せないので、よく狙って撃っていこう。

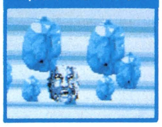
STAGE 8 顔、顔、顔。ボスまで顔だぜっ



でかい顔をしたキャラ“アイダ”の名前をつけているステージだけあって、登場する敵キャラは顔で身体が構成されているものが多い。特に柱と顔のキャラの攻撃はキビしいから、早めに倒そう。ボスの“シュラ”は、そんなに難しくないぞ。

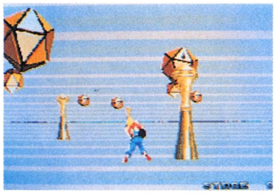


ボス・シュラ



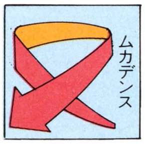
●真ん中から一気に壊すより、周りの岩を先に壊したほうが高得点が取れるよ。

STAGE 9 屋根面再登場。スピードもアップ！



またまた屋根の降りてくる面。基本的には4面と同じだが、スピードがかなりアップしているので、緊張していかないとイチコロ。

ボスは“ドム”なんだけど、4面とパターンが違うんだ。2匹の青ドムの後のドムは、青く色が変わらないと倒せないので注意しよう。



ボス・ドム

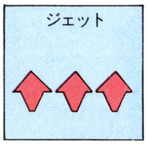


●真ん中に出現する“ドム”は、色が変わるまでは無敵だから、ちょっとやっかい。

STAGE 10 いよいよ後半戦、いってみようか！



再び巨大キノコ面の登場だ。ここだけはあまり動かないで連射するのがいいぞ。またジェット機との混合攻撃もなかなか激しいので、目を皿のようにして見切っていこう。そしてこの面のボスは“トモス”。前面の“四面体”とほとんど同じなので、サクサク倒していこう。



ボス・トモス



●基本的には四面体と同じ。こいつらもほっとくと逃げてしまうので早めに連破！

後半面だって手を抜いていないぜ

STAGE 11



⬆バンバン出現するドムと、まとまってくる障害物がなかなかキツイぞ。

STAGE 12



⬆再びボーナスステージ。壊せるものが多いので、得点も高いのだ。

STAGE 13



⬆2種類のジェットがひっきりなしに飛んでくる。障害物にはくれぐれも注意しよう。

STAGE 14



⬆3回目の屋根面。スピードがメチャ速く、間隔も短いので、十分慣らそう。

STAGE 15



⬆この面は柱の間隔がすごく狭いんだ。だいたい通るところを憶えておくといい。

STAGE 16



⬆1つの画面に何匹もドムが出てきてプレイヤーを苦しめる。落ちついてプレイしよう。

STAGE 17



⬆屋根もないのに“ビンズビーン”が出現。しかもこのスピード！ たまらないぜ！

STAGE 18



⬅親玉大集合の面。すべてをクリアーすると……？

Writer's Note

PCエンジン持ってたら買わにゃあね

とにかくPCエンジンとは思えないほどよくできてるよ、ホント。あえていうなら“ハヤオー”は出して欲しかったと思うね。なんだかんだいって、やっぱり最後はムチャクチャ強いやつと戦ってようやくクリア、というのが喜びも倍にしてくれるというものだもんね。（ネボスケ）

あっぱれ！ゲートボール

お年寄りだけのスポーツじゃない！

ハドソン／12月22日発売／¥4,900

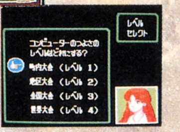


ゲートボールなんて、じじばばのスポーツじゃん、なんて思われがち。ところがどっこい、実際にプレイしてみると、こんなに奥が深かったのか、と感心してしまうほどおもしろいスポーツなのだ。緻密な作戦と正確なショットが要求されるこのゲームは、実にエキサイティングなスポーツゲームだぜぃ！

キミも今日からゲートボーラー!?



⬅ビリヤードゲームのような感覚のボード画面だ。



➡大会（レベル）は4つあり、実力に応じて楽しめる。

ゲートボールがとうとうゲームになった。ちょっと年寄りくさいイメージがあるけど、この『あっぱれゲートボール』は老若男女、誰がやってもアツクなれるスポーツゲームだ。3つのモード、4つの大会、VSプレイなどいろいろあって、とにかく楽しめるのだ。

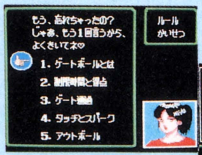


⬆芝と土の2種類のコートがある。土のコートはイレギュラーしやすいのだ。

カワイイおねえちゃんがルールを教えてくれる



ルールを知らなくてもだいじょうぶ。ルールモードで親切に教えてくれるのだ。



⬅すぐ忘れちゃっても何回でも教えてくれる。



➡ゲートを通過させ、その得点を競うのだ。

個性派12人から仲間を選べ!!

ゲートボールは5人対5人でやるスポーツだ。キミは全部で12人いるプレイヤーから、5人のメンバーを自由に選ぶことができる。各プレイヤーはそれぞれ個性があるから、じっくり研究しよう。うまいチーム編成が勝利への第一歩だ。



バークはつだ（60歳）

テクニックはピカイチだがスタミナがない。それにしても、メンバーには必ず入れておきたい選手の1人。



せこおちょうこ（76歳）

バークはつだに次ぐ、実力の持ち主。女性だけあってパワーは劣るが、スタミナはそこそこある。



ゆかわふくすけ（11歳）

短距離ショットは得意中の得意。長距離のショットはナミの実力。しかしこいつもメンバーには入れたい。



ふりこみまちお（33歳）

ショットの方向感覚はまあまあだが、チカラ加減がめちゃくちゃ。それさえなければいいんだけどね。



あおいろしんこ（年齢不詳）

年齢不詳。短距離ショットの正確さはバツグン。スタミナもある。なかなかバランスのいい選手だ。



つるつるのすけ（83歳）

全選手中、最高齢者。スタミナは当然ない。しかし長距離ショットを得意としているので、使えるかも。



ふくだみきひろ（75歳）

年とってるわりに、スタミナがある。が、テクニック、パワーはあまりない。長時間の試合だったら…。



おおのこまち（77歳）

ショットの能力はふつう。スタミナはある。この選手は、なぜかドタンバに強いというウワサだ。



がげふらお（10歳）

メンバー中、最も若い選手。短距離、中距離におけるショットの正確さはピカイチ。だがスタミナがない。



にいたかのぼる（21歳）

一見、ものすごくパワフルに見えるが、テク、パワーとも実力はナミ。スタミナもふつうだ。



かわEこ（17歳）

名前のとおり、カワイイぴちぴちギャル。スタミナはないが、実力はまあまあ。たまにツキにめぐまれる。



ふれいすりぞう（73歳）

73歳のくせしてやけにハデ。実力はない。しかし、たまに長距離のハデなショットをキメる時がある。

頭脳&テクニック！　奥が深いぜ

試合は、赤チーム、白チーム、それぞれ5人ずつ、計10人が交互にボールを打って進めていく。決められた時間内に3つのゲートを通過させ、最後にゴールポールに当てて、その得点を競うのだ。ただ単にゲートを通過させるといっても、タッチプレイによって相手にジャマされたり、逆にこっちが待ちぶせして相手をジャマしたりと、戦略的な楽しさもある。つまり、テクニックだけではなく、作戦がものを言うってわけだ。



画面の見方なのだ



全10人のプレイヤーのボールの状態を示すウインドウ。ゲート型のΠ印の中の数字は、各プレイヤーが通過したゲート番号を表している（すでにゴールしている場合は★印）。

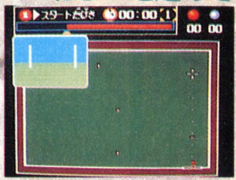
Π印のない場合は、そのプレイヤーのボールがアウトであることを示している。

位置を確認



ボード画面でまず、自分のボールの位置やその他の状況を確認。

ねらいを定めて



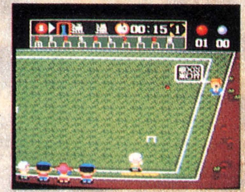
次にねらいを定める。ウインドウの中心に目標をもってこよう。

タイミングが大事



フィールド画面。ピンク色のバーが矢印の所にきたらショット。

みごと通過！



ゲートを通過したら続けてもう1回ショットできるのだ。

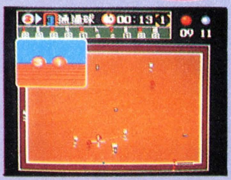
3つのモードで違ったプレイが楽しめる

アクションモード



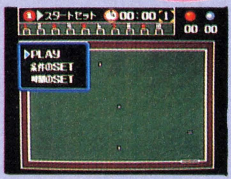
メインモード。5人の選手を選び、相手チームと対戦する。打つ方向やタイミングまですべて自分でプレイ。

シミュレーションモード



作戦のみに集中して楽しむモード。打つ方向だけを定めて、あとはコンピュータまかせ。初心者に最適。

レクチャーモード



ゲートボールの戦術を研究するモード。ボールの位置、状況、残り時間を自由に設定し、作戦を練る。



試合に勝つと、記念撮影なのだ！

ゲーム展開をひっくり返すタッチプレイ！

打ったボールがコート上のボールにタッチすると、その場所からタッチしたボールを打つことができるんだ。タッチは敵にも味方にもできる。ゲートボールではこのタッチプレイが最も重要なテクニックなのだ。



第2ゲート付近で敵の3番ボールにタッチ。

戦略1　スパークショットで飛ばせ！

たとえば、敵のボールにタッチを狙い、スパークショットでアウトボールにしちゃえば、試合はかなり有利な展開になるのだ。がんばろう。



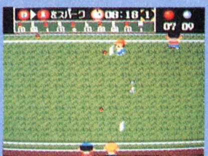
敵、味方を問わず、タッチを狙う。これがゲートボールの原則だ。



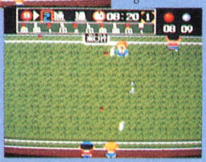
スパークショットでコートの外へ。ジャマ者は消せ！

戦略2　味方を援護しろ

逆に、味方のボールにタッチしてゲートを通過させたりもできる。タッチプレイ後にはもう1回打てるから、自分もゲート通過を狙えるぞ。



ゲート付近の味方のボールはどんどんタッチしよう。



見事ゲート通過。こうやって味方を助けるのがコツ。

Writer's Note

ゲートボールって意外と面白かったのね

さすがに、日曜の早朝、お年寄りにまじってゲートボールをやる気はしない。でも、このゲームはけっこう遊べる。ゴルフゲームと、ビリヤードゲームに似たおもしろさがある。それにプラスして、ゲートボールの奥深さ。これには感心してしまった。

老後のためにも、このゲーム、やってソンはしないんじゃない!?（スペシャル今村）

創刊記念 大ビンゴ大会

勝PCエンジン

さて、これから始まるは、㊙PCエンジンの創刊記念の大ビンゴ大会だ。ビンゴって何？　なんて言ってるキミ、そんなことではいけないよ。電話をかければ賞品当たる。当たらぬキミも残念賞。もらってうれしいボールペン！

豪華な賞品がキミを待つ

1等　PCエンジン



5名

2等　お好みのソフト



10名

3等　㊙PCエンジン特製テレカ



100名

残念賞　㊙PCエンジン特製ボールペン



先着順1,000名

賞品のデザインは変更することがあります。

これがキミの幸運のビンゴだ

㊙PCエンジン創刊号を読んでくれたキミ。どうだったかな？　それではここで、お楽しみビンゴ大会についての決まりを説明しよう。これは、そこらへんの雑誌でやってる懸賞とはちょっと違っているから、間違えないように十分気をつけること。

さて、それでは右のハガキをよく見てください。うらに印刷してある5×5のマス目に入った数字が、キミの運命を握るビンゴなのです。このビンゴはパーティーなどで景品を分配するときに行われる、期待とアセリのお楽しみゲームです。

順番に読みあげられていく数字に印をつけて、このマス目のたて・よこ・ななめのどこかに、5つまっすぐに並んだらそれがビンゴ！　並ぶのがほかの人より早ければ早いほど、いいモノが手に入る、という仕組みです。

だって、印刷なんだからみんな同じでしょ、なんて文句を言ってるキミ。それはちょっと考えが甘いよ。わが㊙PCエンジン編集部ともあろうものが、そんなヘマはいたしません。ちゃんと別々のものをいーっぱい用意してありますから大丈夫、安心しなさい。といっても、当たったら早く送らなければならないのは、ほかの懸賞と同じ。当選番号は下に書いてある電話で発表します。ドキドキしながら待ってなさい。

ラッキーナンバーは12月9日正午より発表開始だ！

キミの運命を握るラッキーナンバーの発表は、12月9日(金)の正午からです。早く応募したいからといって、そのまえに電話をしても間違い電話になるだけですから、絶対にやめてくださいね。

内容はどの番号にかけても同じです。キミの家からいちばん近いところにかけてください。

電話で読みあげられる番号をチェックして一列に5つ並んだら、あとは大急ぎ。キミのがたてに並んでても、ななめやよこに並んでいる人もいるかもしれないぞ。ハガキにキミの住所・氏名など必要なことを書きこんだら、ポストに走れ！　切手を貼るのも忘れるな。キミの幸運を祈る。

旭川	0166-22-7400
東京	03-236-7200
大阪	06-700-5599
高松	0878-33-9700

☆まちがい電話に気をつけよう！

The Lord of The Crystal

水晶の王者



第1回

予告編　ゼラじいさんの話

この物語は、ユルセルームという世界のサリアという村に住む、ゼラじいさんの昔話から始まる。
キミはこの物語の中でキャラクターを得て、なんらかの行動を起こしてほしい。
今回はその予告編。まずは舞台となるユルセルーム世界を頭にたたきこんで、次号からの行動に備えてくれ！

堂々連載開始

新連載
読者参加
MAIL RPG
ゲーム

ゲームデザイン：遊演体
シナリオ：小泉雅也
イラスト：中村博文

予告編

ゼラじいさんの話

少年王ガザルが立ったとき、ユルセルームは分裂した……



子どもたちにゼラは語り始めた。

今日もサリアの村は平和だ。空はすみずみまで透きとおって、薄青の色彩が地上のすべてをおおっている。

子どもたちの歓声が聞こえる。今日はゼラじいさんの機嫌がいいらしい。子どもたちは三々五々、村のはずれのじいさんの家に向かっている。

自分の家のすぐまえ、古い木の切り株を椅子のかわりに、ゼラじいさんは目を細めて集まる子どもたちを見守っている。

ようやく歩きはじめたばかりの子どもが、お兄さんやお姉さんに手をひかれてやってくる。わんぱくざかりの連中もいれば、背たけがもうおとなと変わらない少年や少女もいる。

——ゼラじいさんの話は、およそサリアのすべての子どもたちにとって、ほかに替えることのできない楽しみだった。

「そろそろみんな集まったかの」

ゼラじいさんがひげにかくれた口をむぐむぐと動かして言った。ぜんぶで15人ばかりの人数になった。

「なんだょてめぇぇ」「おまえがわりこんだんだろぉ」

集まった子どもたちの真ん中あたりでケンカの始まる気配。ひとりの男の子が小さなこぶしを振りあげて、もう一方をなぐろうとする。そこへ、うしろからスッと手がのびてきた。

「ゼラじいさんの話が始まるんだ。おとなしくしろよ」

もう14、5になる少年が男の子の腕をおさえながら言った。ケンカの仲裁には慣れている感じだ。どちらかを責めていると感じさせない、落ち着いてきっぱりとした口調がおとなっぽい。

「さ、みんな、いいかの。今日はどんな話がいいのかのぉ」

何人かの子がお気に入りの話をもとめて声をあげ、騒ぎがだんだん大きくなる。

「そうじゃ、あの話はしとらんかったの」

ゼラじいさんは身振りで静かにさせた。

マール・マクマールという名の少年盗賊が活躍する話での」

「マールという名まえを聞いて、すこしざわついた。けれども、もう騒がしくはならない。

「そうじゃ、マールじゃ」

ゼラじいさんは何度もうなずきながら言って、ケンカを仲裁した少年をみる。

「あそこにおるマールより2つばかり年上なんじゃが、顔かたちがすっきりしておってな、よう似とる。マール・マクマールは盗賊と名乗っておったが、性格はまっすぐでな、そこんところも、わしらがサリアのマールにそっくりじゃ」

話題にのぼっている当のマール少年はあからさまに照れるようでもなく、まじめな表情でじいさんの話に耳を傾けている。

「でも、盗賊だったら、マール・マクマールは悪い人でしょ。あたしたちのマールは人のものをぜったい盗んだりしないよ」

いちばん前にすわっていた女の子がゼラじいさんの顔を見あげて抗議した。

「たしかに盗賊は悪人じゃの。しかしな、マール・マクマールには事情があったんじゃ。マール・マクマールがほんとうに悪人じゃったかどうか、ともあれ話を聞いておくれ」

ゼラじいさんは心の準備をしているような感じで少しのあいだ黙っていた。子どもたちはいつ始まるのか、固唾をのんで待っている。

「マール・マクマールの出番はまだ少し先なんじゃが、しばらくのしんぼうじゃ。まずはこの話のマールが活躍したころ、ユルセルームで何が起こっとったかを話そうかの。実はな、たいへんなことが起こっていたんじゃ」

（ゼラじいさんのアドバイス：種族の名まえやら神様の名まえやらでわからんことがあったら、次のページからはじまるマップやユルセルーム・データバンクをみることじゃ）

序章 1
外の〈力〉の侵入

今から何百年も前のこと、わしらの住むユルセルーム世界に、ある異変が起こりつつあった。この世界の外側から、これまでとはまったく違った性質の＜力＞が侵入してきたのじゃ。

その＜力＞はユルセルームに生きる人間族や妖精族、ドワーフ族やハーフリング族はもちろん、鬼族に対しても大きな影響力をもっておった。それどころか、ユルセルームを守っている神々にまでも影響をおよぼすことができたのじゃ。＜力＞の正体については、実は魔法使いたちでさえ、はっきりつかんではおらんのじゃがな。

ともあれ、その＜力＞に影響された黒の神デュールは、今までのデュールでは考えられなかったほどの知力を発揮した。デュールはもともと、さほどかしこい神ではないはずなのに。外の＜力＞の影響たるや恐るべしといったところかの。

黒の神デュールは昔からたびたび、白の神イーヴォに対抗してきた。デュールはユルセルームに「変革」をもたらそうとし、一方白い神イーヴォは「調和」と「永続」へと導く存在だったのじゃ。変革を好む神デュールと永続を好む神イーヴォの間で意見の食い違いがおこるのも当然のなりゆきじゃな。

さて、外の＜力＞によってすさまじい知力を得たデュールは、ある計画を実行にうつした。その計画とは、昔から何度もくり返し試みたユルセルームの「変革」に、ある人物を用いることによって、「調和」の外見をあたえ、イーヴォの目をあざむくものじゃった。

序章 2
ユルセルーム分裂

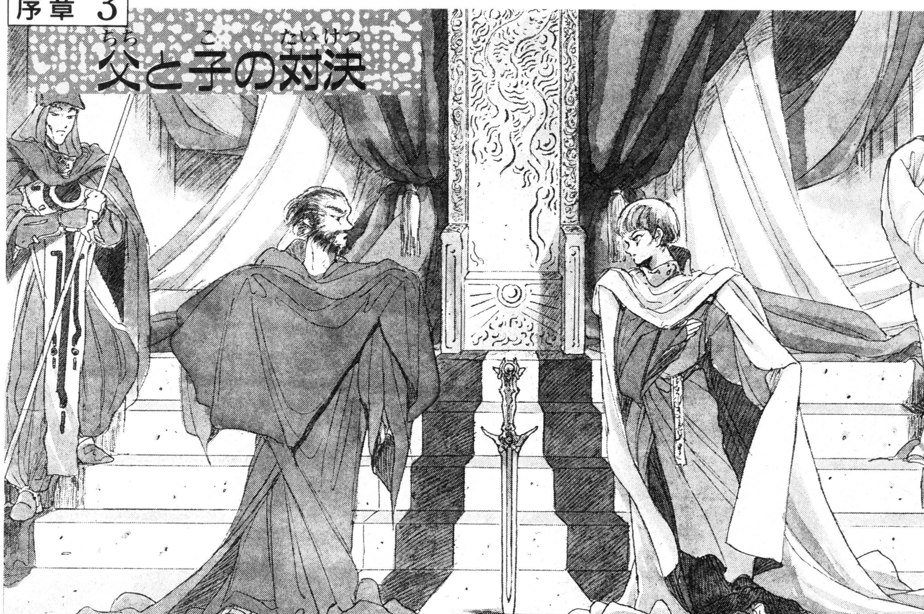
もともと、人間族と妖精族は同じ土地を分かちあい、協調しあって暮らしておった。それが「大戦」をきっかけに、妖精族は森に引きこもって隠れすむようになってしまった。そんな分かれ分かれの状況が三百年以上続いたことに物語の伏線がある。

デュールがたくらんだ計画とは、かつての「調和の時代」を復活させることだったのじゃ。いいか、ここが肝心なところじゃ。人間族と妖精族が同じ土地を分かちあって住んでいたかつての良き時代を取りもどし、それを永続できるのであれば、イーヴォにはそれを拒絶する理由はない。しかし、その良き時代を復活しようとすれば、現状を変革することになる！　――デュールは、イーヴォでさえも認め、受け入れざるをえない「変革」＝「調和の時代の復活」という公式を手に入れたわけじゃ。

その人物、ガザル・ディオールは、人間と妖精の混血児、つまりハーフエルフであった。ガザルはまさに、調和のシンボルであり、彼自身、人間と妖精の間をとりもって、かつての協調を再建するため、王となることを望んだのじゃ。――悲しいかな、すべてがデュールに仕組まれていたなどとは夢にも思わずに。

ユルセルーム最古の王国ファライゾンの王座は魔法の王座じゃ。王座そのものが、そこに座わる資格があるか人物どうかを判定するのじゃ。18歳のガザルはその王座に自分の資格の有無を問おうとした。

序章 3
父と子の対決



王座のまえで対立する父と子。

ガザル・ディオールがファライゾンの都にたどりついたとき、デュールのたくらみにのせられ妖精と結ばれて子を成したガザルの父親がみずからの子が王座につくのを阻止しようと現れたんじゃ。

父と子はファライゾンの王座のまえで対決することとなった。ガザルを思いとどまらせるか、倒すかしなければ、イーヴォさえも受け入れる「調和への変革」を訴えるガザル・ディオールは、まちがいなくファライゾンの王座につくことになるはずじゃ。

父と子は対決にユルセルームの未来がゆだねられたとき、奇妙なことが起こった。ユルセルームは2つに裂かれてしまったんじゃ。2つに裂かれたといっても大地が割れたりしたわけではない。ユルセルームは2つの歴史を持つこととなったんじゃ。父が子を思いとどまらせることのできた歴史と、ガザルが王座につきファライゾンにハーフエルフの少年王が誕生した歴史の2つにじゃ。

大地は東から西までちゃんとつながっておるし、どちらの歴史でもだいたい同じような人間が生きておる。ファライゾンの王を除いてはほとんど同じ世界じゃ。しかし、もともとはひとつであるはずのものが2つになったんじゃ。どちらにも少しずつ欠けたところがある。だから、もとのようにひとつのユルセルームに戻さなければならん。

そこで、2つの世界に裂かれてしまったユルセルームを、ふたたびひとつの健全なユルセルームにまとめなおすために活躍したのが、少年盗賊マール・マクマールなんじゃや。



ユルセルーム
全マップ
YURUSELOUMN WORLD
都市
町村
集落
「王の道」
城壁
デュラ
ダスリダン
ヒュラー湖
アウロン
アウロン
ロードン
ローダニゾン
イラプロノウム森
デュロン山脈
ヒリル海
シリ山脈
リラー
ヴァロン砂漠
グルラムス
ノスラムス
ラムザス
タキット
ラウ・アウロン
グスノイル
ドゥーロン
エスラムス
旧エンダルノウ
ナーハン
ギュノン
ナーハン
ラムザス
ストラディウム
ギュノロン
マキール森林
ストラディウム
ユル・ストラディウム
マルセス山脈
ユル・ストラディウム
ヒュノー



ユルセルームの地理

ユルセルーム世界は東西約4000キロ、南北約3500キロにわたるユルセルーム大陸を中心に、周辺のいくつかの島をふくめた、はるかなる幻想の世界だ。

今回のシナリオの舞台となるユルセルーム世界は『四王国時代』と呼ばれていて、4つの主要な王国といくつもの小国家が領土をわけあっている。

◎四王国

ファライゾン：大陸東岸にあるユルセルーム最古の王国。王都はファラノウム。ファライゾンは全土にわたって強力な魔法がかけられており、神々によって守られている。また、西の国境にあたる湖と河には「水龍」が住んでいて、ファライゾンに害をおよぼす者が侵入するのを防いでいる。

ストラディウム：ユルセルーム世界の南西部に位置する連邦国家。せまい意味ではストラディウム諸島とユル・ストラディウムを指す。広くはローダニゾン、ドゥーロン、ギュノロン、ナーハンの4公国を含む。人間族の国家としては最も主力の国家だ。

エルダ：大陸北東部の大森林にある妖精の王国。「大戦」で種族が衰えきってしまったために、妖精族は人間とともに暮らすことをやめて森に引きこもってしまった。森林にはよそ者を拒絶するための魔法がかかっている。都はエンダルディウム。

デュラ：大陸北西部の魔の帝国。イーヴォ暦900年にとつぜん現れた大艦隊に侵攻され、打ち建てられた。デュールをあがめ、ユルセルームの支配をもくろんでいる。帝都はグスリダン。

◎その他の主要地域

アウロン：大陸西岸の小地域。「大戦」のまえには妖精の王国が存在した。

ラムザス：遊牧民を主体とする小国家。

ヒュノー：大陸南沖の火山島。人間のほかに鬼族も多く、海賊の本拠地。

リラー：大陸中北部の辺境地帯。「大戦」でデュラ側について追放された人間や妖精が流れついた地とされている。シリ山脈はガザル・ディオールの生まれた地だ。

旧エンダルノウム：ユルセルーム統一王朝時代の要であったが、「大戦」で破壊され、鬼族や悪魔のすむ土地となった。

デュロン山脈：この山脈一帯と地下にはドワーフ族の皇国が存在する。

ユルセルームデータバンク

ユルセルームの歴史

ユルセルームの歴史は、至上神ハヴァエルの命で７神がユルセルームを守護するためにユルセルーム大陸に降り立ったところから始まる。７神の守護神をスィーラと呼ぶ。

７神のスィーラのうち最も重要なのは、白のイーヴォと黒のデュールだろう。イーヴォは「調和による永続」を好み、ユルセルーム史の最初に、永遠の命をもつ妖精のエルフ族を創造した。デュールは「試行錯誤による発展」を好み、イーヴォに対抗して有限の寿命と飽きることのない意志をもつ人間族を創造した。ところが皮肉なもので、試行錯誤と発展のために「意志」をあたえられた人間族の多くは、みずからの意志でイーヴォを信仰するようになった。そのためデュールは忠実なしもべとして鬼族を創造することになる。

ユルセルームの紀元はファライゾンの王都ファラノウムの建設された年を起元１年として始まる。この暦のことをイーヴォ暦と呼んでいる。１年は春分の日から始まって365日、４年に１日の閏日がある。

その起元１年にユルセルームを東西に横断する『王の道』の建設が始まって、王の道の完成にともなって文化も東へとひろまった。王の道はユルセルーム統一の象徴といえる。

ユルセルームが統一王朝をなしていた時代、人間族と妖精族は同じ土地を分かちあって暮らした。その時代を『イニアの花の時代』と呼ぶ。イーヴォ暦900年、北に魔の帝国デュラが興り、その侵略に脅かされるようになって『イニアの花の時代』は終わりをつげた。

デュラの侵略は『大戦』にまで発展して、1349年から1509年までユルセルーム全土を戦乱がふきあれた。その後、およそ200年におよぶ『大混乱期』がおとずれる。その大混乱期も1700年のストラディウム王国再興で収拾にむかい、『四王国時代』へと移っていく。

四王国時代のあと、ユルセルームは謎の『大暗黒時代』に突入する。この暗黒時代についての歴史的資料はまったく存在しない。文字どおりの「謎の暗黒時代」なのだ。

四王国時代の末期、まだ歴史的資料もかなりあるはずなのだが、少年王ガザル・ディオールの王権が樹立したかどうかについては、ファラノウムの歴史家たちのあいだでさえ意見が真っ向から対立している。

ゼラじいさんが話すのは、大暗黒時代をこえて生きつづけたガザル・ディオールに関する伝説のひとつ、少年王をめぐって２つの歴史が実在したという物語なのだ。

この中からキャラを選べ！

さてさて、読者のみなさんはこれから、ゼラじいさんの物語る四王国時代末期のユルセルームに旅立って、魔神デュールにあやつられる少年王ガザル・ディオールに立ちむかい、少年盗賊マール・マクマールといっしょになって冒険をくりひろげるわけだ。

そのためには、まずユルセルーム世界でのキミの分身、「キャラクター」をつくらなければならない。で、そのキャラクターは次の４つの要素を決めることで誕生する。

1．キャラクターの名まえ
2．キャラクターの種族
3．キャラクターの信仰する神
4．キャラクターの職業

１の名まえは、カタカナで16文字以内（途中にはいる「・」も１文字に数える）ならば自由に決めていい。

２から４まではとなりのページにあげられているなかから選んでもらわなければならない（ユルセルーム世界にもとうぜん、あるものとないものがあるからね）。

選ぶときに注意してほしいのは、種族と神、種族と職業のあいだには相性があるということだ。

たとえば、鬼族はデュールに創造された種族なのでイーヴォとは相性が悪いし、もともと奴隷の種族だから頭も悪くて、魔法を学ぶのは得意じゃないから魔法使いにはむいてない。

相性の悪い組み合わせを選んでしまうと、神さまの加護が得られなかったり、職業の利点が生かせなかったりするんで、大活躍はできなくなってしまうんだ。よーく考えて選んだほうがいいよ。

今月はまだ、ゲームが始まってないけど、今のうちからよく考えておこうね。

それで、決まったらハガキに記入するんだけど、記入のやり方はページをめくると説明してあるから、その通りにやればいい。

あっと、あわてちゃダメだよ。ハガキに記入してゲームに参加するのは来月からだからね。今月はあせらずにゲームのやり方を飲みこむようにしてほしい。

種族

選べるのは5つのうちからひとつ。キミのキャラはなに族の出身？　そしてどこで生まれたのか!?



人間族

まあみんなのよく知っている人間。種族としての特徴は、意志が強いこと(なかには弱いやつもいるだろうけど)。



妖精族

別名エルフ族。永遠の寿命をもっていて、魔法の能力にすぐれている。外見は非常に美しく、人間よりやや長身。



ドワーフ族

身長120センチくらいの小人族。髭が濃い。山岳地帯に坑道を掘って住んでいる。鍛冶を得意とする。



ハーフリング族

身長は1メートルに満たない小人族。木の穴や土に穴を掘って家にする。すばしっこく、体力の回復がはやい。



鬼　族

別名ゴブリン族。小柄でやせぎす。青白い肌に、牙と小さな角をもっている。自分勝手で臆病な性格。

神（スィーラ）

神々はわれわれの前に直接姿を見せることはない。わかっているのは色のイメージだけだ。

イーヴォ

白の神。調和と永続性を好み、運命や予言を司る。妖精族を創造したが、人間族からも広く信仰される。

デュール

黒の神。人間を創造し、鬼族やドワーフの創造に関係した。変革を好み、イーヴォに対抗心をいだいている。

オザン

金色の神。光、太陽、生命を司る。魔法使いに信仰されることが多い。

アウル

青の神。海の神でもあり、法と調和をも司る。ストラディウム人の信仰があつい。

ザ　リ

紫の神。知の神でもあり、魔法使いに信仰されている。伝達を司る。

ガルパニ

赤の神。山の神であり、ドワーフ族に信仰される。また統治と力を司り、戦いの神でもある。

メディート

緑の神。幽界の神であり、月や本能を司る。エルダの妖精たちに信仰されている。

職業

人気の高い職業がかならずしも高ポイントを得るとは限らない。種族や神との関連性もよく考えて。



戦士

とにかく戦うことが身上。体力とすばしこさが必要だ。



魔法使い

知力で勝負。体力がなくても、運動神経がにぶくても、知力と努力で認められる。



祭司

精神的な力と神の加護が不可欠。魔法に習熟し、不信心者に対抗する体力もある。



吟遊詩人

楽器をこなす器用さと、人気をあつめる陽気さや外見が必要だ。地理と噂に強い。



商人

誰でもある程度はできる。成功するには人の心を見通す力が必要。噂には強い。



職人

とにかく器用さが必要だ。取り得はねばり強いこと。体力もある程度ある。

これから物語はどのように展開する？



それでは、わしの物語がどうなっていくかを説明しようかの。

ユルセルーム世界は２つに裂かれてしまった。２つというのは≪ガザル・ディオールがファライゾンの王座につくことのできた世界≫と≪王座に誰もついていない世界≫じゃ。

世界が２つに裂かれたというのは、実に深刻な事態じゃ。そのためにおぬしらの協力が必要なんじゃ。少年盗賊マール・マクマールと一緒に、ユルセルーム世界を股にかけて活躍してほしい。



次回、第２回「ヘリア賢人会議」から本格的に物語が始まる。こちらは『ガザルが王座についた世界』じゃ。この世界で活躍することになる、おぬしらのキャラクターたちをまとめて、第１グループと呼ぶことにする。

この第２回の舞台は、大陸の東方、シリネア湖に浮かぶヘリア島じゃ。この島は賢人たちの集まるところとして知られておる。

ガザルがファライゾンの王位についてから、混乱の気配が各地に現れるようになった。それを問題と考えたヘリアの長老イルファル・マグナスはユルセルーム全土の賢人たちに召集をかけて、一大会議を開催した。マール・マクマールはこの会議に忍びこんだんじゃ。

おぬしらは、その会議で話し合われた事柄についての情報を手に入れて、それをもとに考えて行動を開始することになる。

行動の結果が発表されるのは第４回、４月号じゃ。発表は「ランキング表」になる。参加したキャラクター全員がランキング表にのれるわけではないぞ。分裂したユルセルームの統一に貢献したものだけじゃ。貢献の大きさに応じた得点が与えられ、その得点で順位が決められる。得点のもらえないキャラクターはとうぜんランキング表には加えられん。

ランキング表に名まえがのったキャラクターは「登録」される。あとは、得点がもらえるたびに今までの点数に加えていくことができる。ただし、キャラクター名、種族、信仰する神、職業は変えられなくなるんじゃ（登録されるまではキャラ名、種族、神、職業を毎月変えてもかまわん）。

さて、ついでに第３回の話もしておこうかの。第３回は「ドワーフ皇国」じゃ。

こちらは『ファライゾンの王座に誰もついていない世界』じゃ。この世界で活躍することになるキャラクターは第２グループじゃ。

ここで注意しておくと、第１グループと第２グループが混ざり合うことはない。それぞれ別々にランキングが集計される。ひとりで第１と第２両方のグループにキャラクターを参加させて良いが、その２人は別人だし、住む世界も違うので出会うこともない。



シナリオ・スケジュール

創刊号★第１回「予告編：ゼラじいさんの話」（行動なし）

２月号★第２回「第１グループ：ヘリア賢人会議」（第１グループ：第１行動）

３月号★第３回「第２グループ：ドワーフ皇国」（第２グループ：第１行動）

４月号★第４回「第１グループ：草原のエルフ乙女」（第１グループ：第２行動／第２回分結果発表）

５月号★第５回「第２グループ：北方の離れエルフ」（第２グループ：第２行動／第３回分結果発表）

６月号★第６回「第１グループ：少年王ガザル・ディオール」（第１グループ：最終行動／第４回分結果発表）

７月号★第７回「第２グループ：ラオラレナンの涙」（第２グループ：最終行動／第５回分結果発表）

８月号★第８回「総集編（前）：水晶の王者」（第１グループ最終結果発表）

９月号★第９回「総集編（後）：ゼラじいさんの話」（第２グループ最終結果発表）

主な舞台となる地域（予定）

第１回✣ユル・ストラディウムの小村サリア

第２回✣ファライゾンの湖に浮かぶ賢人たちの島ヘリア

第３回✣デュロン山脈の一大ドワーフ皇国

第４回✣ラムザスの大草原

第５回✣ツンドラ地帯のシリ山脈

第６回✣ユルセルーム最古の都ファラノウム

第７回✣（まだ教えてあげない）

第８回✣旧エンダルノウム近辺の荒地

第９回✣ユル・ストラディウムの小村サリア

（注：シナリオの進行状況によって変更されることもあります）

これから登場する人々──

❢イルファル・マグナス（第２回）
賢人たちのつどう島ヘリアの長老。

❢ギムロ・ドンレス（第３回）
魔法の水晶『ラオラレナンの涙』の力で1000年以上も生きつづけている伝説的なドワーフ。

❢レミリナファレン（第４回）
ある宿命のためにラムザスの草原をはなれることが許されなくなってしまったエルフ。純白のユニコーン、シャロアローンをともなって風のように現れて消える。

❢リメラレノン（第５回）
『大戦』のとき魔国デュラの側についたため、北の辺境に追放されたエルフ族の女王。シリ山脈の氷宮に住む。少年王ガザル・ディオールの母親。

❢ガザル・ディオール（第６回）
今さら紹介の必要もないね。このシナリオ



魔法の水晶で1000年以上も生き続ける伝説的なドワーフがおる。名をギムロ・ドンレスという。あるとき彼がデュロン山脈のドワーフ皇国を訪れたんじゃ。デュロンの山腹から東の空をながめたドンレスは東方の空を覆いつくす異様な雲を目撃した。おりしもファライゾンの王座は空位、危険な予兆じゃった。

ちょうどそのとき、皇国の財宝を狙って侵入したというコソ泥が捕らえられた。うむ、ほかでもないマール・マクマールじゃ。

さて、あとは本番までおあずけじゃ。

ひとりでもたくさんの読者が、ユルセルームの異常事態を解決するために参加してくれることをわしは願っておるぞ。

――ゲストキャラ紹介

でいちばん重要な人物のひとり。第1グループにしか登場しないのが大きな特徴かもしれないね。第2グループは絶対ガザルに会わないのかって？　それはあとのお楽しみ（ぼくも知らないんだ）。

❢ピピン・セラニィ（第7回）

ユルセルーム全土を旅して歩いているハーフリング。気さくな性格と、強い冒険者魂をあわせもっている。そろそろ初老の域に入りかけているけど、まだまだ元気。

❢ジド・ダルアーン（第8回）

草原の遊牧民、ラムザス族首長の片腕。旧エンダルノウムに進軍するガザル・ディオールの軍を迎え討つために草原の民を率いて登場する。

（注：シナリオの進行によって多少変わることもあります）

MAIL RPG　ゲーム

「水晶の王者」への参加のしかた

こんどは、おれ、マール・マクマールが説明する。来月からみんなといっしょにユルセルームをもとの世界にもどすための冒険をするんだけど、まずはキャラクターをつくらなければならないんだ。

キャラクターをつくるには４つのことを決めなければならない。４つの項目については43ページや下のキャラクター情報記入ハガキ（最初の４項目）を見ればわかる。

たとえば、キャラクターの名まえを「ラニオン・レオフィナムン」として、種族は「人間族」、信仰する神を「デュール」、職業を「戦士」とすると下の例のようになるのがわかるだろう。

今月はまだゲームが本格的に始まっていないからないけど、来月からは行動の選択肢があたえられるから、そのなかから自分のやりたい行動を３つ選んで書き込むんだ（下の例ではいちおう、３番と６番と７番の行動選択肢を選らんだことになっている）。

ハガキの欄に書き込む順番は関係ないから、３－６－７でも、６－７－３でも結果はおんなじだ。

それから今度は、キャラクターの運の良さをあらわす運命数を決めるんだ。１から９までの数字ならどれでもいい。小さいほうがいいとか大きいほうがいいとかいうことはないから、自由に選んでいい。

最後の暗証コード。これはとても大事なものだ。行動の結果が良くてランキング表に登録されたあと、誰かが勝手にキミのキャラクターを使おうとしても、この欄にキミが決めた正しい暗証コードが記入されてなければ受けつけないようになっているんだ。逆にキミがじぶんの暗証コードを忘れてしまうと、せっかくの登録がムダになってしまうから注意しよう（あたりまえだけど、ランキング表には暗証コードはのらないからね）。

さて、ランキング表に登録されると、キャラクターの名まえ、種族、信仰する神、職業は、変えられなくなる。そこで記入欄の種族、神、職業の３つの欄にはかわりに、ランキング表にのせられている３ケタの登録番号を書き込むようになるんだ。

来月からが本番で、実物のキャラクター情報記入ハガキがつくようになる。そのハガキにも記入のしかたはきちんと書いてあるんで、それを見ながらやれば大丈夫だ。

キミがいっしょに冒険してくれるのを期待してるよ。

『水晶の王者』用キャラクター情報記入ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

キャラクターの名まえ❖カタカナで16文字以内（途中・含む）

種族（１から５の数字）❖❶人間族　❷妖精族　❸ドワーフ族　❹ハーフリング族　❺鬼族

信仰する神（１から７の数字）❖❶イーヴォ　❷デュール　❸オザン　❹アウル　❺ザリ　❻ガルバニ　❼メディート

職業（１から６の数字）❖❶戦士　❷魔法使い　❸祭司　❹吟遊詩人　❺商人　❻職人

第１～第３選択肢（１から９の数字）❖41ページにのっている行動の選択肢から３つを選ぶ。選ぶ順番は結果に関係しない。

運命数（１から９の数字）❖あなたの運の強さをあらわす。自由に選ぶ。

暗証コード（AからZまでのアルファベット）❖あなたが登録されたときに、他人にあなたのキャラクターを使われないための暗証。忘れると困るのでメモしておこう！

すでにキャラクターが登録されてランキング表にのっている人は、種族、信仰する神、職業のかわりに３ケタの登録番号を記入して、自分の暗証コードをまちがいなく記入してください（行動の選択は同じ要領で）。

キャラクター情報記入欄

キャラクターの名まえ

ラ	ニ	オ	ン	・	レ	オ	フ	ィ	ナ	ム	ン

種族	信仰する神	職業	第1選択肢	第2選択肢	第3選択肢	運命数	暗証コード
1	2	1	3	6	7	5	K

すでにキャラクターが登録されている人は、ランキング表の３ケタの登録番号を記入する

ゼラじいさんがそっと教える、成功への

五箇条 トラの巻



一 信仰する神は自分の種族をよろこんで加護してくれる神にせよ。

二 職業を選ぶときは自分の種族と相性のいい職業にせよ。

三 行動は自分の職業にふさわしいものから順番に選べ。

四 運命数は運だめしじゃ。まよわず思いきって選ぶがよい。

五 なかなか得点が得られなくともあきらめてはだめじゃ。逆転は出遅れても可能じゃ。

水晶球通信

TOPICS 1

プレゼントは福袋

さて、いよいよ来月からゲームがスタートするんだけど、このゲームに参加して、首尾よくキャラクターの行動が当たってランキングに登録されたりすると、いろいろな特典が待っているんだ。

まずはゲームの最終結果のランキングで上位に入った参加者にはプレゼントが用意されてるんだ。プレゼントの中身は……これがないしょ。『福袋』ってやつね。そ、開けてみてのお楽しみ。ともかくガンバってランキング上位に入れば損はしないからね。ぜひ頭脳を駆使して参加してほしい（第1グループにも第2グループにも用意されてるからチャンスは2倍！）。

TOPICS 2

キミのキャラが物語に登場!?

ランキング上位のキャラクター、もしかするとランキングには入りそこねても、キミのキャラクターがゼラじいさんの物語の登場人物になる可能性がおおいにありえるんだ。

そう、キミのキャラクターが遥かなるユルセルーム世界の伝説的な存在として記憶されることになるかもしれないんだ。これはなかなかロマンだと思わない？

いよいよ次号からゲームスタート

がぶり寄り読者ページ

どすこいサロン

ウラ相撲1月場所



ウラ力士と遊ぶとっぴな読者コーナー

お羽黒、千代のウルフといった、ウラ相撲界（日本相撲協会否定）のスーパー力士たちが、㊙PCエンジン読者に胸を借してくれるコーナー。その名も、どすこいサロンだ。これは、もう、参加するっきゃないね！

イラスト／盛本康成　作・構成／フジイ

俺たちを大笑いさせるカットを寄せて欲しい

カットランダム 300MAC

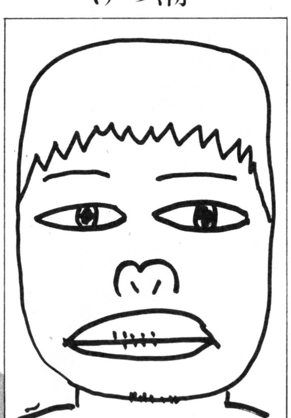
と、いうことで俺たちウラ力士が"どすこいサロン"を仕切ることになったんだが、進行は俺、元ウラ相撲大横綱で、現在はスポーツ冒険家開店休業中の"お羽黒"様がつとめる。世間じゃ俺のことを「わがまま」だとか「根性ナシ」だとかミソクソに言ってくれるが、ほんとうの俺は、世間が知っている以上にわがままだぜ。恐れ入ったか。

しっかし見てくれよ、このヘタクソなカット。いくら相撲取りだからって、も一少しマシかと思ったが、やつらに"見本を頼むんじゃなかったぜ。ま、とにかく読者諸君は、もっとマシなカットを送ってくれると思う。見本が見本だから、描きやすいだろう！

「ちっ、お羽黒のやつエラソーに。自分は描かなかったくせによ。"へのへのもへじ" しか描けないくせに」（千代のウルフ）

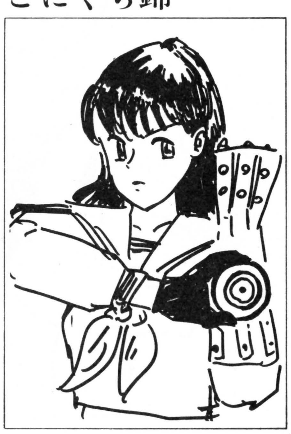
たとえばこんなカット…

けつ潮



自分の顔とどっこいどっこいのひどい顔なのだ。

こにくら錦



そしてヨーヨー少女はすべて大スターになりました。

北豚佑



そして北豚佑はブタおとこなのだ。

千代のウルフ



やがてクジラが食えなくなると思うとつらい。

オーノー国



酒井法子ちゃんの大ファンなのです。

キレのいいトンチで両者を決着させよう！

こじつけ一本勝負!! 200MAC

このコーナーは、○○と××を無理やり戦わせて、その勝負をつけさせるんだ。たとえば、バルセロナオリンピックで、再度カール・ルイスとベン・ジョンソンが勝負した。ソウルで使った薬物の後遺症がたたり、ベン・ジョンソンが負けたとかね。

戦わせる相手は何も人対人じゃなくてもかまわない。南野陽子とカエルを勝負させてもいいし、PCエンジンのソフト同士を土俵に上げたってかまわないんだ。ジョーク、センス、トンチのきいた、おもしろい対戦を送ってくれよな。

例題：北豚佑・作

アーノルド・シュワルツエネッガーvsシルベスター・スタローン

シュワルツエネッガーのスキッ歯をみていると、思わずストロング金剛に似ているなって思っちゃう。ここはシリアスなロッキーの勝ち。



とんでもないつくり言葉募集

ウラ辞苑 200MAC

キミたちの仲間うちだけでとりかわされているおもしろい言葉やキミが創作した、こりゃすげえ、と思わせる新造語を送ってほしい。世界中、どこの国の辞書にものっていない、ユニークな言葉を期待しているぞ。

例題：オーノー国・作

『新月面』――体操のワザじゃないよ。近藤マッチのことだよ。マッチの左ほおって、ほら、ニキビ跡が月の表面のようにボコボコになってるでしょ。で、なんで"新"かっていうと、これはかの坂本九ちゃんが"月面"て呼ばれていたから。九ちゃんのニキビ跡ってトレードマークだったもんね。…あんましおもしろくなかった？　ゴメンね。

ガンバってるのにどこかマヌケな僕たち

夜霧のイマイチボーイ 200MAC

ムキムキマンをめざして、ウエイトトレーニングをガンガンやったのはいいけど、下半身のトレーニングを忘れてしまい、がっちりしたボディーにたよりない足、まるで“鉄人28号”のような体型になってしまった少年クンとか。いるだろ。キミの周りにもそういうイマイチくんが。彼らのイマイチぶりを知らせてくれよな。

「俺のイトコは生徒会長に立候補したんだぜ。だけど立候補の演説をするとき、極度に上がっちゃってモノが言えない。私は…、私は…とくり返すばかりで、とうとう、誰でしょうと続けたそうだ。笑わせてどうすんだっての！もち落選したよ。（こにくら錦）

ふるいつきたくなるおねえさんをプリーズ

ミス♥金星 500MAC

何を隠そう、俺たちはこのコーナーに一番期待しているぞ。キミの彼女、お姉さん、妹、たばこ屋の看板娘…“美人”と名のつく女の子だったら誰でもOKだ。できればB、W、Hと身長、体重、年齢（学年）を記入し、本人のコメントを添えて応募してほしい。

今回は特に頼んで、(勝)の編集とNECアベニューのおねえさんにご登場していただいた。どうだ、いずれ劣らぬ金星だろう。

金星というのは、相撲の業界用語で“美人”という意味なんだぞ。キミたちの周りにも金星はたくさんいるはずだ。もちろん、女の子の読者の自薦も大歓迎だよ。とにかく応募、心待ちにしている！



NECアベニュー
鈴木さん

私、NECアベニューでアルバイトしてる鈴木と申します。『スペースハリアー』サイコーにオモシロイですよ！　ちなみに私、23歳、学生、独身でございます。

(勝)PCエンジン編集
東山ナツコさん

私、(勝)ファミコンの新作ソフト体温計でおなじみの、東山ナツコです。(勝)PCエンジンでは、“NEWSfot TIMES”のコーナーを担当しています。よろしくね！



テーマについて語り合おう

熱闘論100℃ 150MAC

このコーナーはちょっとマジだぜ。ドスコイの中でも唯一硬派なコーナーだ。毎号テーマを出すから、それについて意見を寄せてくれ。今回はとりあえず『世界一強い男は誰か』というテーマでウラ力士たちに討論してもらった。

けつ潮「千代の富士に決まってるでしょ、話し合うまでもないよ」

千代のウルフ「うーん、俺か、千代の富士かってとこだな」

失敗だ。ウラ力士といえどもいちおう格闘家。聞くんじゃなかったよ。読者諸君、もう一度「世界一強い男」のテーマで投書してくれ。それから「No.1アイドルは誰か」「No.1PCエンジンソフトは」のテーマも同時募集だ。

世にも危険な禁断のフォトグラフ

おどろき！生写真 400MAC

このコーナーで募集する写真にはテーマはいらない。主義主張も言わなければ、芸術性なんてこともいっさい問わない。見た瞬間、ギョッとさせられたり、一見何のへんてつもないのに、よおく見ると超ブキミだったりする写真であれば何でもいいのだ。

右の写真は、神奈川県座間市のとある公園で、コンクリートの動物に何かイタズラをしている男がいたので思わずシャッターを切った。ヘンタイと呼ぶにふさわしい人間をはじめてみたよ。

撮影・お羽黒



この男、コンクリートの動物を相手に何をしようとしていたのだろうか。単なるパフォーマーとは思えないが…。



おたよりコーナー

200MAC

ノーマル編

(勝)PCエンジンについてのご意見、ご希望はもとより、学校、家庭でのサマツな話題から、ちょっと発表しておきたい大事な話まで、何でも投書OKのコーナーだ。ウラ相撲力士へのファンレターも大歓迎だよ。

「オモテの相撲（千代の富士とかいてさ、NHKで放送してくれるやつ）はいいよなあ。年6場所しかなくて、両国とか立派なトコで相撲とれるんだもん。それに比べて俺たちゃ、年12場所もこなさなきゃいけないんだ。それも新宿・花園神社とか、青森県は五所川原とか、マイナーなとこでよお。スポーツ新聞さえ相手にしちゃくれないんだぜ。（けつ潮）」

と、いうようなグチだってかまわないのだ。

「土俵の上には金が落ちてるって聞いたから、この世界に足を踏み入れたんだが、いくら探しても10円玉ひとつ落ちてなかった…。それが比喩だってこと知ったのは、もう関取になってからのことだった。何のことはない、稽古を積めば、それだけ強くなって金が稼げるってたとえだったんだよな。中学んとき、国語で比喩くらい勉強しておきゃあよかったと、しみじみ後悔しているこの頃だ。（北豚佑）」

「読者のみんなのファンレターが、俺たちの人気のバロメーターになる。人気のない力士は廃業させられちまうんだ。後任には〝ドライ富士〟や〝カマ鉾〟が控えているからみんな必死だ。ファンレター、どんどん書いてくれよな。（千代のウルフ）」

あぶない編

おたよりの中でも〝危険な匂い〟のするやつは、ここに集められる。友だちや先生の悪口、信じられないような汚い話、そそるエッチな話など、『あぶない刑事』もぶっ飛びそうな投書を期待しているぞ。イラスト付きも大歓迎だ。匿名、ペンネームでもかまわない。キミの仕入れた超過激な情報をためらわずに寄せてほしい。

「俺が中学2年のとき、クラスで〝タッチボイン〟がはやった。最初はピョッ、とさわるだけでタッタッタッ、逃げてウヒャウヒャ喜ぶだけだったのが、だんだんエスカレート。最後には女の子をうしろからはがいじめにして、〝にっかつ〟のようにビロンビロン揉みしだくやつが出て大騒ぎになった。当然、女の子たちだって黙っちゃいないわなあ。担任に直訴されちまったい。俺たち一列に並ばされ、キツーイビンタをくらってしまったぜ。ところで、都内の某小学校の5年3組では〝ヒネリタマキン〟とかいう、恐ろしいアソビがはやっているとか。もちろん、女児が男児にいたすんだけど、時代は変わったなあってつくづく思うよ。それにしてもあんなトコひねられちゃったらどうなるんだろう。考えただけでも身の毛がよだつ話だぜ。（北豚佑）」

「カイボー（解剖）とかいって、男の子が女の子に下半身をムかれて、ツンツンされるという事態も起きているご時世だよ。今どきの子どもたちって、すっごくあぶねえよ。（ケツ潮）」

あぶねえのはお前たちだ。



思いツメるヒマがあったらお羽黒に相談だ

俺に聞くな!!

250MAC

とうちゃん、かあちゃん、友だち、親方？にも相談できないアブナイ悩みに、元ウラ相撲横綱・お羽黒様が非常識かつあたたか〜く回答するコーナー。ウラにもすがりたい思いで胸を痛めているキミ、どんどん相談を寄せて俺を逆に悩ませてみろ。

Q こんなことを聞いてはウラ相撲(西)横綱のこけんにかかわると思うけど。思いきって相談しちゃう。どうしたらケンカが強くなれるんだろうか、教えて！ （オーノ一国）

A だいたいケンカの勝ち負けなんて、何発殴ったから勝った、何発殴られたから負けた、っていうもんじゃない。最後まで退かなかった者が勝ちよ。キミはすぐヘラヘラ退いちゃう。そういう弱い精神力を克服すれば〝強い〟と思われるさ。

Q ぶさいくな顔が悩みの種。俺なんかの顔は整形したっておっつきゃしねえ。俺だって人並にギャルにモテたいと思うが、こんなこと聞いてもどうにもなるめえ。（けつ潮）

A 美形の俺にはけつ潮の悩みはわからん。だけどけつ潮はガキとジジババにはすごくモテるじゃないか。そういうとこ、俺はうらやましいと思っていたんだ。顔なんてもの、心の良し悪しに比べりゃへでもないぜ。心の醜いやつは誰にも相手にされんからな。

おたより大募集！

どすこいサロンの各コーナーに投稿して採用されたキミには、そのコーナーに示されている点数のMACカードが送られるぞ。また、その中でも優秀だったキミに対しては、右のような番付で表彰されることになっているぞ。さらに連続入選をくり返すと、お羽黒センセによって名誉ある“シコ名”をつけていただけるというありがたい特典もある！

あて先
〒102　東京都千代田区九段南
4-7-16　市ケ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部　どすこい係

これが読者番付だ!!

西		東	
横綱		横綱	
大関		大関	
関脇		関脇	
小結		小結	
平幕		平幕	
幕下		幕下	



謎仮面力士の番付占星術

番付	西	運勢	番付	東	運勢
横綱	乙女座	全体運　大好調月。なにごとも予想をはるかに上回る結果が出そうだ。ここは、勉強にスポーツに、メいっぱいがんばってみよう。自分でもびっくりするくらいの成績が残せるはずだよ。ラッキ！ 恋愛運　アタック運が絶好調だ！　キミのホンキのアタックなら、たいがいの異性はグラッとくるはず。できれば2ランク上くらいの子を狙いたいものだね。この運気を活かし、積極的に恋人づくりに励もう。	横綱	双子座	全体運　友情運が大吉と出ている。ここはできるだけ多くの子と接して、友だちの輪を広げたいところだね。また、親友を持ちたいと思っていたキミ。コレ！　と思うコに接近をくり返すと夢がかなうはず。 恋愛運　この時期のキミ、異性とは会話がポンポンはずみそうだよ。これまで気おくれしてて、話しかけられずにいた子にも接近するチャンスだ。がんばってデートの約束くらいとりつけちゃお！
大関	水瓶座	全体運　目上の人からのお引き立てにあうとき。こんなときに先生にゴマをすれば、大いに見返りがあるはずだ。また、人と仲直りできやすい時期でもある。ケンカ中の友だちには“ゴメンネ”してみようね。 恋愛運　好調。特に、相手から思われやすいときだよ。キミの机のまわり・半径3m以内にお目当ての子がいれば大チャンス！徹底的にその子にやさしくしてごらん。きっとキミに♡してくれるはずだよ。	大関	山羊座	全体運　運気は良好。特に今月始めた趣味やスポーツは長続きすると出ているよ。何をやっても三日坊主だったキミ、このチャンスを逃さないように。なお、体調をこわしやすいとき。夜ふかしは禁物だよ。 恋愛運　人の多く集まる場所で、キミ好みの子とお近づきになれる暗示だよ。この際、引っ込み思案は損。どんどん異性の中に飛び込み、恋人をつかまえよう。おしゃれな場所ほどチャンスは多いよ。
関脇	牡牛座	全体運　スポーツにツキあり。部活もこの時期にがんばれば、グンとレベルアップしそう。補欠のキミもレギュラーになれたりしそうだよ。一方、金運には恵まれないとき。おこずかいのアップは望めないな。 恋愛運　まずまずの運気。好きな子にソッポ向かれたりする反面、新しいターゲットがあらわれたり、ラブに関しては新展開がありそう。なお、相手に思いを伝えるには、押しの一手が吉、と出ているよ。	関脇	射手座	全体運　小さなトラブルに巻き込まれやすいとき。でも、困った問題は友だちに相談すれば、カンタンに解決するはずだよ。特に年上の友だちが頼りになりそうだ。なお、今月は数学がよくできそうだよ。 恋愛運　アタック運吉。半年以上思い続けている子は、友だちに恋の橋渡しをしてもらうと、80%、うまくいきそうだよ。また、クラスのボスに恋人紹介を頼むと、いい子を紹介してもらえそうだ。
小結	獅子座	全体運　運気は下降ぎみ。この時期、思ってもみない友だちが敵に回ったりしそうだ。グループの友だちとは、できるだけケンカは避けようね。なお、勉強は予習より復習に時間をさくと、力がつきそうだよ。 恋愛運　好調。異性とはなかなかウマくいきそうだ。本やレコードの貸し借りからロマンスも生まれそうだね。ただし、エッチなことを考えると淡い恋も失敗に終わりそうだから、その点は要注意だよ。	小結	牡羊座	全体運　並運。なにごとも下手に出ておけば、ツキがめぐって来ていいことがありそうだよ。両親の言うことをハイハイと聞いておけば、欲しかったものも買ってもらえたり、お小言も激減したりしそうだね。 恋愛運　誤解を招きやすいとき。好きでもない子に親切にしたりすると、あとでやっかいなことになりそうだよ。また、好みと違う子から好意を持たれたりしそうだ。交際したくなければその気持ちをはっきりと！
平幕	魚座	全体運　無気力になりやすいとき。自分で自分にムチを入れないと、のんべんだらりとした生活を送るハメになりそうだ。注意してね。また、ボンヤリしてポカミスも多発しそうだから、気を引きしめよう！ 恋愛運　破乱含みの運勢。特に、異性からはエッチ扱いされやすいときだから、スケベなことには関心を持たないように過ごそう。おしゃれに気を配ると、異性から見直されるというツキはあるよ。	平幕	天秤座	全体運　今月のキミは怒りっぽい。ささいなことでケンカをしたりしそうだね。注意しないと友情を壊して、グループの中で孤立したりするかもだよ。ヤなことはスポーツなどで発散するようにしてね。 恋愛運　異性に対しても、なにかとイチャモンをつけたくなったりしそうだ。せっかくのきずなもキミの短気でいっぺんにプッツンするおそれあり。後で泣かないためにも、その点はよく気をつけておいてね。
幕下	蟹座	全体運　最悪。良かれ、と思ってしたことがウラ目に出たり、ふんだりけったりの時期になりそうだね。そこで腹を立てたら、さらに窮地に追い込まれるから、笑ってガマンしといて。運気の好転を待とう。 恋愛運　異性運なし。アタックは絶対にしないほうがいいよ。成功しないばかりか、そのことが周囲にも知れて、大恥をかきそうな暗示だ。この時期、色気は起こさず、同性との友情アップにつとめよう。	幕下	蠍座	全体運　イジメに合いやすいとき。親しい友だちにも弱味は見せないほうがいいね。また、出しゃばるのも禁物。いわれのない中傷をされたりしそうだよ。趣味に没頭したりして、悪運気をやり過ごそう。 恋愛運　ライバル出現の暗示。キミが密やかに思っていた子が、かっさらわれてしまいそうだ。アタック運はないけれど、イチかバチかここは先手を打たなければ！　ダメモト精神でぶちかまそう!!

この番付は運気がいい順に横綱から幕下まで並んでいます。

NECアベニュー

創刊おめでとうございます。PCエンジンも2年目を迎えてますますパワフルになってきました。パワフルといえば、そう『スペースハリアー』！　PCエンジン初の4メガで12/9発売です。

しかし寒くなってきましたねえ。あんまり寒いとつい部屋にこもりがちになりますが、たまに外でおもいっきりスポーツするのもいいもんです。体もホカホカ熱くなって……。熱くなるといえば『スペースハリアー』！　PCエンジン初の4メガで12/9発売です。（担当／多部田）

アイレム販売

㊙PCエンジンの、創刊おめでとうございます。さて、アイレムのPCエンジン用ゲームソフト第1弾!!『ビジランテ』は、アーケードゲームの移植ものです。バシッと手ごたえのあるアクションは、壮快感バツグン！　そいでもってサウンドもロック調で、めちゃめちゃノリがいいのです！

PCエンジンユーザーの皆さん!!　楽しみにしていてくださいね♡

（担当／吉岡）

NCS（日本コンピュータシステム）

最近部内では髪を切るのが流行（？）しています。3週間で5人も長かった緑の黒髪をばっさりと惜し気もなく切ってしまったのです。うーむ秋だなあ。閑話休題、そろそろ来春発売予定の新作4本の開発も佳境に入って参りました。スタッフ一同涼しくなった頭とはウラハラにメラメラと燃えるファイトをむき出しにして、昼夜を問わず頑張っています。皆さん！楽しいゲームを期待していてネ!!!!

（企画担当／花城）

日本物産

ニチブツの主力は何といってもアーケード。特に麻雀を中心に企画開発が進行中！　今まで、ファミコンにMSXにとアーケードの移植をしてきましたがやはりハードの限界というのが一番のネック。そんな中で登場したPCエンジンは開発スタッフの希望の光となり、新しいアイデアが湯水の如く沸きあふれました。第1弾は麻雀、そしてシューティングと続きます。CDロムにも興味津々。1989年はニチブツ元年。御期待くださいネ!!

（担当／三浦）

Soft House INFORMATION

ソフトハウス　インフォメーション

ビクター音産

"㊙PCエンジン"創刊！　バンザーイ！　バンザーイ！　僕達スタッフ一同心からお慶び申し上げます。おめでとさーん！　というわけで『魔境伝説』の大ヒット、大好評でPCエンジン第1弾を発表、開発スタッフ一同これからのPCエンジンにスッゴーイ期待で夢ふくらむのでした。そこで『魔境伝説』につづけとばかりに『死霊戦線』（仮）を開発中！　RPGタイプのアクションアドベンチャーゲームになる予定なので楽しみにしてネ。これからもよろしくね。（宣伝／南）

ハドソン

PCエンジン用ソフトの発売開始からはや1年あまり。11/18発売の『定吉七番』まで数えて当社ソフトも13本のタイトルとなりました。今後『あっぱれ！　ゲートボール』『ネクタリス』『ダンジョンエクスプローラー』等、面白ソフトがめじろ押し。またCDロム用のソフトも、ドカーンと用意しています。TVゲーム業界では、もっか新型マシーンの話題しきりですが、結局はソフトの内容次第。皆様の熱い期待にハドソンはちゃんと応えます。㊙PCエンジンさんともども応援してください。



（企画／平井）

マイクロキャビン

BIGニュース！　なんとただ今マイクロキャビンでは、『めぞん一刻』をPCエンジンで開発中です！　あこがれの響子さんがもうすぐPCエンジンに登場!!

話は変わりますが、先日うちの開発室にねこがやって来ました。今、他機種で『ホワッツマイケル』を開発中なものですからみんな勝手に「マイケル！」と呼んでもて遊んでいました。ちなみに私にはあんまりなつかなかったのでカワイくはなかった。でもマイケルはカワイイ!!

（担当／大津）

ビデオシステム

毎度おおきにビデオシステムどす。こちら京都から。まずは㊙PCエンジン創刊やったネおめでとうさん。発売は来年だけどソフトのお知らせをします。その1、『ラビオレプス・スペシャル』（仮）。アーケードのコミカルなシューティングゲーム『ラビオレプス』をもっとおもしろくしますえ。その2、『わいわい麻雀』。楽しい対戦相手の登場する麻雀ゲームです。その他スポーツシミュレーションなどなど。来年はがんばるから応援しておくれやす！　（担当／西川）

ナグザット

私達ナグザットは誕生してまだ日の浅いソフトハウスです。オフィスも狭く1度に何人ものスタッフでミーティングを行うと誰か1人はイスからあぶれてしまうってことになってしまいます。次回ソフト、『DIGITAL CHAMP』もそんなギチギチとした空間からエネルギッシュなパワーとなって生まれつつあるところです。小さくても個性のある、PCエンジンならではのソフトを手掛けていきたいと考えております。今後ともよろしくどうぞ！　（担当／浦和）

サリオ

皆さん！　お元気ですかァ〜!?　サリオでは、今すご〜く面白いゲームを開発しているぞォ〜!!　その名は『ヤーレンソーラン北海道』。タイトルを聞いただけで楽しそうでしょう。このゲームは人工知能（AI）を搭載し、自然のシュミレーションを再現！　発売は未定だけど楽しいゲームをと、カッ飛びがんばっていますのでもう少し待っててネ！　あ！　それから他にも迫力満点のゲームを開発していく予定なので皆さん応援してちょうだいネ!!　（担当／ヒデ）

ナムコ

遅刻してきたのに堂々と教室の前のドアを開けて入ってくる大それた奴のように、世界初のロマンシング・シューティング・ゲーム、『ドラゴンスピリット』が華々しく皆様の前にお目見え致しました。かくいう私も伝説の古竜、ブルードラゴンを操って、ある時は火山に飛び込みました。氷の海に落ちたのも1度や2度ではありません。しかしそんな私が偶然、初めて闇の帝王ザウエルを倒した日、私に思いがけない幸運が舞い込みました。今ではこの幸運の『ドラスピ』に感謝して過ごす毎日です。



（担当／がんのすけ）

データイースト

今度発売される『ウイニング・ショット』はファミコンソフト『バーディ・ラッシュ』のパワーアップバージョン!!　ゲームを始める前に6人の違うパラメーターを持つ選手から好きな選手を選んでプレイするんだね。4人同時プレイが楽しめるからワイワイやるにはこれっきゃない。さらに今までにない、ティーグラウンドの中のベストポジションからショットできるという新機軸。ゴルフゲームの決定版『ウイニング・ショット』をよろしくネ。（広報／竹内）

ビッグ・クラブ

PCエンジンユーザーの皆さんこんにちは。お待たせ中の『YAKSA-神武伝承-』はグラフィック、サウンドともにグレードアップし、ビッグ・クラブのPCエンジンソフト第1弾として皆さんの期待を裏切らないように、日夜開発中です。新しくアドベンチャー的要素も入り、とても面白いゲームに仕上がってきています。発売が遅れて本当に申し訳ありませんが、ただの3Dシューティングゲームではない『YAKSA-神武伝承-』、ぜひ期待して待っていてください。（開発室／山内）

フェイス

現在、フェイスの開発室では『はにいいんざ　すかい』の総仕上げをしています。『はにい　いんざ　すかい』は今までにないシューティングゲームで、玉の出る剣が360度回転するというのと、日本神話が舞台なのでそれに関連したユニークな敵キャラ、大ボスが楽しさを倍増させてくれます。シューティングのニガ手な人でも楽しめるゲームです。そしてフェイスでは次回新作アクションゲームを出す予定です。期待していてください。（企画／大野）

冬の寒さをふき飛ばすような、PCエンジンソフトの開発スタッフのみなさまの熱気を速達でおとどけします！　熱いうちにどうぞ♡

CD−ROMのすべてがわかる

CD·ROM TIMES

CD−ロム タイムス

12月4日。CDロムプレイヤーがついに発売される。小川範子ちゃんと一緒に、CDロムでグンと広がるゲームの世界を、のぞいてみよう。



IDOL

小川範子ちゃん突撃インタビュー

範子が『No・Ri・Ko』にチャレンジ！

HARD

CDロムプレイヤー・ハード解説

中本伸一の「コア構想の未来」

SOFT

『ファイティングストリート』完全大公開

CD−ROM クラブ結成



CDロム・ソフト第1弾アイドル

小川範子

HOT SWEET INTERVIEW!

ゲームだけじゃなく、写真集、CD、ビデオなどと並ぶアイドル・メディアとしても期待されるCDロム。その第1弾としてソフトの発売される小川範子ちゃんに、直撃インタビュー！

私の元気の秘訣を、みんなに教えちゃいます

——CDロムのアイドル・ソフト第1弾が小川範子ちゃんということなんだけど……。

範子「えへへ……。すっごく光栄です。このソフトで私に親近感を持ってくれる人が増えるともっとうれしい」

——そうだね。ところで範子ちゃんってきゃしゃな割にいっつも元気だけど、なんか秘訣でもあるの？

範子「そりゃやっぱり食べることですよ」

——太んないね。

範子「あんまり間食しないからです。3食ふつうにきちっと食べて、そしてよく寝る。これにつきますね」

——ふむふむ、世の太めの女性たちに対する訓示だ。そ〜いえば、食べることに凝ってるって聞いたんだけど……。

範子「はい。今年なんか歌の活動が活発だったんで、地方にキャンペーンに行くことが多かったんです。それで、そこの名所に行って必ず名物を食べるんです」

——おお……、日本全国グルメの旅！

範子「あはは！　だけど最近、キャンペーンに行くときの楽しみのひとつに、グルメすることが含まれたのは確かです」

——駅弁なんかも？

範子「もち、食べてますよ。最近おいしいと思ったのは、大阪の御堂筋弁当ですね。これってタコ焼きなんかも入ってるんですよ」

——う〜ん、大阪らしいね。で、ふだん食べられる物では何が好き？

範子「あいかわらずラーメンですね。とくにみそラーメンが!!」

——そういえばソフトの中にもタコ焼きとかラーメンを食べるシーンがあったよね。

範子「シナリオでは、スパゲッティとかステーキだったんですけど、私が好きなものを言ったら、変えてくれたんです。おかげでデートらしくないメニューになっちゃった……」

——範子ちゃんの地が出ているソフトなんだ。

範子「そうですね。もし本当にデートしてもそういうお店に連れてって欲しいな……。私って夢がないですか？(笑)」



私のソフトは、ゲームというよりデートしてるって感じなの。誰でも楽しめておもしろいですよ♡

今、あまり真似のできない収集に凝ってます

——ぬいぐるみ集めはまだやってるの？

範子「ええ。だけどもう置く場所がなくって困ってるんです。部屋中、ぬいぐるみだらけなんです……」

——な、なんだかそれって、不気味な感じしない？

範子「そうですかぁ〜？」

——場所を使わない物を集めたらいいのに。

範子「あ、そういえば、最近タクシーカードに凝ってます」

——何、それ？

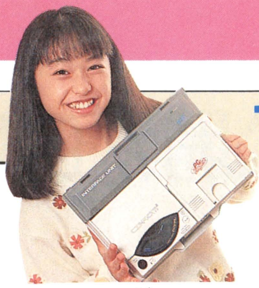
範子「私って、ふだんから忘れ物が多いんです。それで、今タクシーであっちこっち移動してるんですけど、タクシーに忘れ物しちゃうと困っちゃいますよね。だから後部座席に必ずついてるタクシーカードを、自然と取る習慣が身についちゃったんです。集めてるわけじゃないのに、なぜか集まってるんです」

——な〜んじゃそりゃ！　でも、そんな収集って、他にやってる人はいないから貴重だね。

範子「そういえばそ〜ですね。あはは！」

撮影／岩瀬陽一、スタイリング＆ヘア・メイク／藤野笛羽（Ｖｏｉｃｅ）

CD·ROM TIMES IDOL



恋人といっしょに旅ができたらサイコーね♡

──友だちとはよく遊ぶ？

範子「ほとんどないですね。それに今は遊びたいとは思わない」

──仕事ひと筋？

範子「それもありますし、やっぱり受験生だから勉強をしなければっていうのもあります」



──中3だもんね。だけど息抜きも必要でしょ。恋人なんかが欲しいと思わない？

範子「今は全然……」



──ほんと？ 目が引きつってるよ。

範子「えへへ……。ほんとは、できたらできたで、いいでしょーね」

──そうだよね。 やっぱ範子ちゃんもふつうの15の女の子だ。

範子「でも、そういう話題って照れちゃいます」

──じゃあ、照れついでに……、もし恋人ができたら、どんなデートがしてみたい？

範子「そうですね〜。いろんな所に連れてってもらいたいですね。映画観て、喫茶店でお茶飲んでというありきたりのパターンより、私の知らない所や行ったことのない所に連れてくれるデートがいいです。」

──ソフトでは、いきなり軽井沢に行っちゃうみたいだけど、旅行なんかはどう？

範子「はいっ！ 私自身も旅行が好きなんです。だから今の地方キャンペーンも旅感覚があるから好きですね」

──どこに行きたい？

範子「フランスとかの海外に憧れたりしますけど、まずは日本をね。軽井沢でデートなんて、いいな……」

──なるほど。まずは国内制覇ってわけだ。だけどもう、ロケやキャンペーンではとんど行ったでしょ？

範子「実は沖縄がまだなんですよ。だからぜひっ！ と思うんだけど……」

──だけど……？

範子「私には合わない土地だと思うから。」

──えっ!? なんで？

範子「だって、海と水着のイメージがあるでしょ……。実は私、泳げないんですよ」

──水着もヤなの？

範子「はい。水着になることは当分ないです。もうちょっと体が発達して大人になってからですね。今はまだ、もったいないです」

──そのほうがもったいないと思うけど……。

範子「えっ？ なんて言ったの？」

──あ、いやいや……。で、最後に、このCDロム・ソフトの自己宣伝を！」

範子「ドラマや雑誌やレコードとは違う小川範子がここあります。それがすべて混ざったって感じかな。だからこのソフトで小川範子をもっと知って、もっと好きになってくださいね」

明るく元気な範子ちゃんみんなに夢を与えます!!



メチャかっこいい新曲だ



『ガラスの目隠し』11月15日発売。トーラスレコード（07TR-1202）¥700

新人アイドルピカ一の歌唱力に加え、4枚めのシングル『ガラスの目隠し』は、詞・曲ともメチャかっこいいときてる。恋する女心をあまったれた表現ではなく、しぶく聴かせてくれるのが最大のミソだ。 また12/4にはミニ・アルバム第2弾『ガラスの目隠し』が発売される。予約すると大型ポスターがついてくるんだぜ。

完全公開!! CDロムアイドルソフト **第1弾**

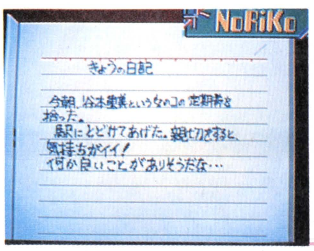
小川範子チャンが「No·Ri·Ko」にチャレンジ!





いよいよ注目のソフト『No·Ri·Ko』に挑戦!!
挑戦者は小川範子ちゃん自身だ!!

1 ある日、定期券を拾った。



オープニングには、私のデビュー曲『涙をたばねて』が流れています。CDのクリアサウンドです。最初に自分の名前(私は"しげみ"って入れました)を入れてスタート。谷本重美(私の本名です)という定期を拾ったっていう日記が出てきました。

2 ご招待状……



親切をしてくれたあなたに、範子からお礼をこめて、招待状が届きました。このシーンから、範子がしゃべりだすの。なんか、ゲームをしているのに、自分の声が画面から聞こえてくるのって、ミョーな気分になっちゃいますね。

3 小川範子ファーストコンサート



招待状を受け取ったあなたは、コンサートに行くことにしました。行かないなんてさみしいことはしないでくださいね。

コンサート会場に入ると、範子のステージが始まります。3枚目のシングル『こわれる』をフルコーラス歌いますから聴いていてくださいね。曲に合わせてコンサートの写真が画面に出てくるのがカッコイイ。







4 楽屋で……



コンサートが終わった後、あなたは楽屋に寄ってくれました。範子は定期のお礼をいいます。そして、マネージャーさんから変なお願い。「範子と1日遊んでくれませんか?」だって。現実にこんなお願いをされたら、私はきっとテレちゃいますね。



"こわれるー こわれるー" なんて思わず歌ってしまいました。不思議な気分。



5 いよいよデート!!

そして次の日…、いよいよ範子との待ち合わせの日です。範子より早く着いちゃったみたい。でも、ちょっとくらい遅れても、待ってあげてくださいね。それから、人違いしないで見つけてね。ノリコさんと範子を間違えないでください。

ソフトでは、簡単にデートまで、こぎつけちゃったけど、実際にはどうなるんでしょうね。でも、本当にデートする時は、私はキット遅刻なんかしないと思いますヨ。



⬆ソフトを楽しむ範子ちゃん。あっ向こうから来るのは…、ノリコさんでした。



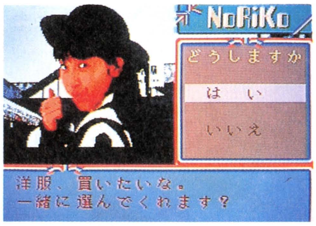
⬅範子、待っていてくれれば、ちゃんと来るのです。



どこにデートに行くか……きっと男の子は悩むんでしょうね……。原宿、渋谷、六本木、軽井沢、楽しそうな場所がならんでいます。私は都内の3か所に行ってみました。なんだか私も男の子になったような気分で、おもしろい。さて、この先どうなるのかな……。軽井沢に行くとどうなるかは、まだ秘密なんですって。

6 どこに行きますか?

原宿



⬅原宿は、ファッションの最先端ですね。ブティックで、範子に似合う洋服を選んであげてください。



⬅範子がいろいろ試着してみます。ファッションショーみたい……。



⬅私はこの服を選びました。本当はモノトーン系の服が好きなんだけど、これもかわいいでしょ。あたなはどれ?

渋谷



⬅渋谷では、一緒にお食事をすることになりました。だんだんデートらしくなってきた。何を食べようかな……。

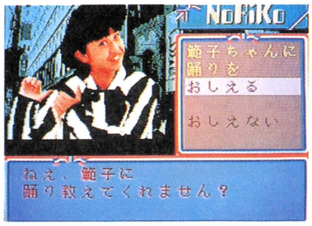


⬅どれもみんな美味しそう。ルーレットで選ぶんです。ハズレだと、なにも食べられないのかな……。



⬅今日は、おうどんに決まりました。範子は、おいしいものを食べるとき、本当に幸せそうな顔をしちゃうのです。

六本木



⬅六本木といえば、ディスコですね。ディスコに行くことになりました。範子に踊りを教えてあげましょう。



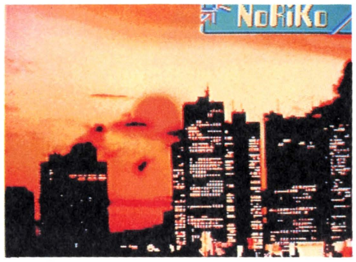
⬅ディスコでは、✚ボタンを押して、範子を踊らせるんです。エーン、私あやつり人形みたい。でもおもしろい。



7 楽しかったわ……。

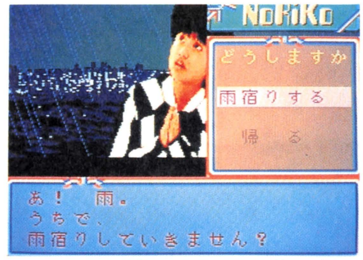


⬆そろそろデートもおわりです。しっかりごあいさつする範子。エライエライ。でも、ソフトとしては、ちょっと物足りないかな……。



⬆新宿のビル街の景色がきれいですね。やがて夕焼けから夜景にかわってきました。こんなに遅くまで遊んでて、不良……なんてね。

8 あっ雨……。



⬆あんないいお天気だったのに、都合よく雨が降ってきました。「範子の家で雨宿りしていきませんか？」積極的に誘っています。なんか強引な女の子みたい。でも、まあいいか……。

というわけで、範子の家に雨宿りに行くことになりました。でも、やっぱり、なんかテレちゃいますね。本当にこうゆう展開のデートになるとしたら、とってもおもしろいんでしょうけど。

9 ここ、私の部屋よ……。



⬅範子のお部屋。本当の私のお部屋はぬいぐるみでいっぱいです。



⬅すごい雨だったね。ハイタオル。いま、お茶を入れるわね。やさしい範子です。

いよいよ範子のお部屋に来てしまいました。でも、本当の私はこんなに簡単には男の人をお部屋には入れないですよ。とても好きな彼ができたら招待するかもしれないけど……。もちろんちゃんとお家の人に紹介してね。

ソフトの範子はちょっと大胆。でも将来彼が遊びに来てくれたら、きっとこんなふうにして楽しく過ごすんだろうな……。お茶を入れて、クイズやゲームをして……。そんな気分を味わってみるのもいいですね。

10 何かして遊びませんか？

範子の部屋で雨があがるまで何かして遊ぶことにしました。まずは、クイズ。範子のことを知っていれば正解できます。正解分だけ『永遠のうたたね』を歌います。

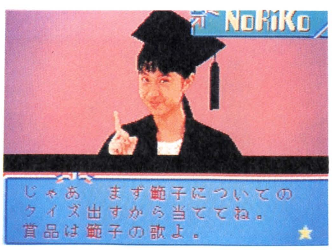
次は、相性診断。範子の好みを知っているあなたとは相性がいいハズ。

アルバムを見たいあなたは、あっち向いてホイで範子と勝負してくださいね。勝った分しか見せてあげないから頑張ってね。

ジャンケンポン。あっち向いて…ホイ！



①クイズ



⬅まず、クイズをして遊びましょう。賞品は範子の歌よ。正解分だけ歌います。

②相性診断



⬅今度は、二人の相性を占って見ましょうか？ 相性がピッタリだといいな。

③あっち向いてホイ



⬅範子のアルバム見せましょうか？ あっち向いてホイで、あなたが勝ったら見せるわね。

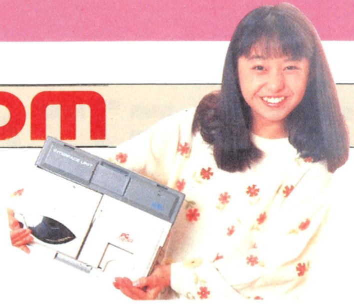


⬅ジャンケンポン。あいこでポン。あっち向いてホイ 範子、負けちゃったあ。

私のアルバムよ



⬅ハイ、範子のアルバムよ。かわいい？



11 きょうは本当に楽しかったわ



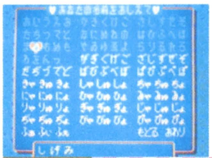
⬅遅くまで遊んでしまいました。範子も満足そう。



➡雨あがったみたい。星がきれい。あっ流れ星。今日は本当に楽しかったわ。

さあ、2人の時間もそろそろおしまい。私はおもしろくって、笑いっぱなしだったけど、あなたは範子とのデートを楽しんでくれるでしょうか？

最後の範子のメッセージも、ちょっぴり照れちゃうな。本当の私にこんなセリフを言わせちゃう人は、どんな人でしょう。もしかしたらあなたかも……。一なんてね。流れ星のシーンもあって、とってもロマンチック。私のファーストデートはいつになるのかな……。



⬅最初の名前登録。この名前を呼ぶの

12 最後に範ちゃんがキミの名前を呼んでくれる!!

➡"シ・ゲ・ミ"て名前を呼んでる画面。口も動くんです。



最後に範子が"シ・ゲ・ミ・クン"って言うの。一瞬"あれ？"って思ったんですけど、最初に名前を入れたからなんですね。そういえば録音の時に50音表を読みました。何に使うかわからなかったんですけど。これだったんですね。あなたの名前も呼んじゃいます。CDロムってすごいんですね。

範子とデートしてみてね!!

ゲームっていうよりは、範子とのデート気分を味わうソフトっていう感じですね。このソフトのために撮影や録音をしたんですけど、こんな風になるとは思いませんでした。『スーパーマリオ』みたいなのかな……なんて思ってたんですよ。でも、ビデオとゲームをミックスしたみたいで、こういうのも楽しいですね。みんなも一度、範子とデートしてみてくださいね。



アイドルソフト続々登場!?

『No･Ri･Ko』でニューアイドルメディアとしての可能性を証明したCDロム。なんといってもCDのクリアサウンドをそのまま流せるっていうのがスゴイ。さらにアイドルの会話をそのまま聞けるっていうのもいいよね。PCエンジンのソフトハウスには、レコード会社もいっぱいあるので、今後もいろいろなアイドルのソフトが出てきそうだ。アイドルを使った本格RPGやAVG、『No･Ri･Ko』のような純粋なデートソフト、BGVなど、ますます世界が広がっていくだろう。㊓PCエンジンでも、可能性の高そうなアイドルをピックアップしてみたぞ。あくまでも予想だから、早トチリはしないようにね。そこんとこヨロシク!!



⬅『No･Ri･Ko』をプロデュースした、ハドソンの中本さんも大ファンだという工藤静香ちゃん。第2弾はぜひ工藤静香ちゃんで作りたい、と言っていたぞ。所属レコード会社のポニーキャニオンもCDロムのソフトハウスとして参入しそうなので、可能性はかなり高そう。

➡のりピー（酒井法子）の所属レコード会社、ビクター音産もソフトハウスとして名乗りを上げている。"のりピー語"講座ソフトなんて楽しいかもね。こちらの方も可能性アリ？　かな。このほかキョンキョンもビクター所属。もう企画を検討中とか……。



キミのアイデア大募集

キミの大好きなアイドルをCDロムソフトに！　というわけで、CDロムにふさわしいアイドルとその内容を考えて送ってほしいのだ。楽しいアイデアは誌上で紹介するほか、出してくれそうなソフトハウスに持ちこんで相談してしまうぞ。もちろんそれなりの賞品も考えるつもり。とりあえず思いついた人は、下の住所に送ってね。＜あて先＞〒102東京都千代田区九段南4－7－16市ケ谷KTビル4F『㊓PCエンジンアイドル係』

PCエンジン+CDロム・プレイ

夢、広がる

コア構想第一弾「CDロム・プレイヤー」登場！



PCエンジンの“コア構想”の第一弾として、CDロム・プレイヤーが12月4日に発売される。CDロム・プレイヤーは、いま、音楽用に使われているCDにゲームを記憶させ、これをPCエンジンで使用可能にするハードだ。このCDロム、パソコンの世界では、すでに外部記憶装置として使われている。CDロムといえば、これまでにない記憶容量を実現した新しいタイプの記憶媒体だ。このCDロムがPCエンジンとドッキングすることで、ゲームの世界が今後大きく変わりそうだ。

CDは、540メガバイト（漢字で約2億7000万文字！）の記憶容量を持っている。これはPCエンジンのROMカードの約2000倍という、とてつもない記憶容量だ。CDロムは、このCDを使った読み出し専用メモリー(ROM)のこと。これだけの記憶容量があれば、グラフィックはよりリアルに、サウンドはCDのクリアなデジタルサウンドでゲームを楽しめるようになる。もちろん、ソフトハウスの方もこれを意識したゲーム作りをしている。容量の大きなゲームを作ることも可能で、1枚のソフトに複数のゲームを収めることもできるようになった。

新製品の構成は、CDロム・プレイヤーとインターフェイスユニット（CDロム・プレイヤーとPCエンジンを接続するもの）からなっている。もちろん、インターフェイスユニットから取りはずして、それぞれを単体で使用することだってできる。価格は、CDロムとインターフェイスユニットあわせて59,800円。これでPCエンジンの世界がグッと広がるのだ。

CDロムを解剖すると……



⬅CDロム・プレイヤーを取りはずしたところ。単体でCDプレイヤーとしてもつかえる。







⬆ボリュームとヘッドホン端子。ただ、AC電源以外は使えないので、歩きながら音楽を聞くことはできない。

⬅CDロム・プレイヤー後面にはインターフェイスユニットとのコネクタが付いている。

⬅AV出力はインターフェイスユニットの側面に。



⬆CDロム・プレイヤー＋PCエンジン＋インターフェイスユニット＝CD・ROM²システムの全体写真。インターフェイスユニットは、CDロムプレイヤーとPCエンジンを接続するためのもの。この中にバックアップ用のRAMが入っている。

ヤーで

CD-ROM TIMES HARD



ついに、ウワサのCDロム・プレイヤーが発売される！（正式名称はCD・ROM²システム、愛称はロム・ロム）驚異的なグラフィックとCDのデジタルサウンド。これでゲームの世界がグッと広がる。PCエンジンをとりまく新製品もどんどん登場してくる！



⬆インターフェイスユニットにはバックアップRAMが内蔵されている。ここにゲームの情報をセーブしておくことができる。写真はバックアップRAM使用時のメッセージ画面。

システムカードでゲームをコントロール

CDロム・プレイヤーを使うにはHuカードのような「システムカード」（インターフェイスユニットに標準で付いてくる）が必要だ。これを本体に挿入して、電源を入れれば、右の写真のようなオープニング画面が出る。このシステムカードはすべてのCDロム・ソフトに対応しているので、これ一枚でいろいろな操作が可能になるわけ。

システムカードの役目は、CDロム・ソフトの中につまっている膨大な量のデータを整理することにある。ゲーム中、その時に必要な情報を取り出したり、PCエンジン本体とCDロム・プレイヤーのやりとりの手順を伝えたり、ディスクの情報を画面に表示したり……。このシステムカードで本体の動きをコントロールすることになるのだ。交通整理をしているおまわりさんみたいな役目をしているものと考えればまちがいない。

また、インターフェイスユニット部分には、バックアップRAM（2キロバイト）が内蔵されている。このバックアップRAMを使うことで、やりかけのゲームをセーブすることが可能になるというわけ。いくら容量の大きいゲームソフトでも、セーブできなきゃ意味ないからね。



⬆システムカードは標準で付いてくる。



⬆インターフェイスユニットだけならこんな形。もちろん、これだけではなにもできない。⬇専用のケースに入れるとこのとおり。キャリングハンドルが付いているので、アタッシュケースみたいに持ち運びが簡単にできる。ソフトやコントローラーは残念ながら入らない。



CDプレイヤー単体でも楽しめる！

CDロム・プレイヤーは、インターフェイスユニットにつながずに、単体でふつうのCDプレイヤーとして使用することが可能だ。電源がACだけなので、歩きながら聞くことはできない。でも、インターフェイスユニットとつなげばトリックプレイなど、ふつうのCDプレイヤー以上の機能を備えている。

画面を見れば分かるように、CD（音楽のソフト）をプレイすると、テレビ画面に写真のようなパネルが現れる。これをコントローラーで操作すれば、通常の再生のほかに、いろいろなトリックプレイが可能になる。たとえば、曲順をバラバラにして演奏するランダムプレイ、曲間に自動的に無音部分を作るスペース機能、音量を徐々に小さくするフェードアウト、曲の頭だけを再生するイントロプレイなどなど。時間表示も多彩で、コントロールパネルの色を変えることもできるのだ。



⬆CDプレイヤーとして使ったときのコントロール画面。複雑なプログラムプレイも可能だ。



⬆➡コントロール画面は、ごらんのとおり、いろいろな色に変えられる。

PCエンジンの"コア構想"の
可能性は無限大!

PCエンジンの将来性に期待する

とうとう㊕PCエンジンが創刊されました。これで私もPCエンジンファンに、ますます密度の濃い情報を届けられるようになるので、とてもうれしく思います。

出荷台数も100万台を越え、「エンジン専門誌」も数誌登場してきました。これでやっとPCエンジンも「一人前のゲームマシン」と認められたわけです。こうした成功を支えてきたのは、なんといっても「おもしろいソフト」と「コア構想」だと思います。コンパクトで先見性のある大型のコネクターを持つPCエンジンだからこそ成しえたコア構想ですが、CDロムの登場でますます勢いにのってきたようです。「プリントブースター」や「通信ブースター」も来年には発売される予定です。いまのところNECは約束通り開発を続けてくれているので、ソフトを作っている私たちも安心して開発に力を注げます。

NECの偉いところは、こうして新製品を「先をみこして」開発している点でしょう。残念なことに、世の中にはメーカーの勝手な都合で「いきあたりばったり」の商品開発というのが平気でまかり通っています。いわゆる互換性の問題ですね。

たとえば、ビデオテープを例にとってみると、10年前に録画したテープは今年の新型ビデオでかかるし、10年後でも大丈夫でしょう。

こうした互換性のとれている例は、カセットテープやカメラのフィルムなど世の中にはたくさんあります。その場限りの新技術でいきあたりばったりの商品開発をするのは、メーカーにとっては良いことですが、(新しく買いかえてもらえるから)ユーザーにとってはめいわくな話です。

PCエンジンのコア構想は、相当先のことを考えた上で設計されています。CDロムに使われているCD媒体は、「21世紀まで残る」基本設計がなされていますので安心して使ってください。

コア構想を使えば、どんなものでもPCエンジンにつなぐことはできますが、すぐ消えてしまうようなものなら、かえって作らない方が良い場合だってあると思います。

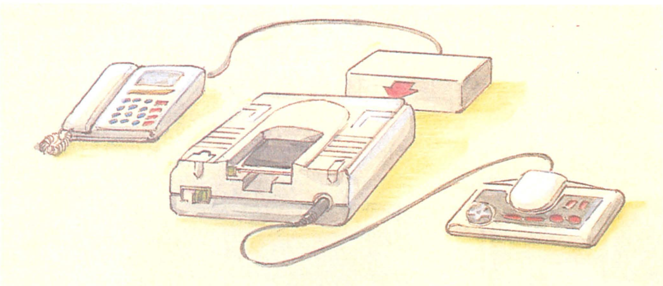
私はPCエンジンの将来性を信じて、これからもNECを応援していくつもりです。みなさんも一緒に見守っていきましょう。



中本伸一(30歳)

●PCエンジンの企画・開発段階から現在まで深く関わっている。CDのためなら裸になってもいいと豪語するハドソンのゼネラル・プログラマー。

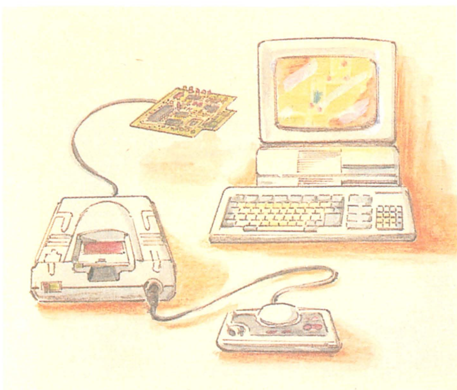
通信ブースターで パソコン通信を楽しむ!



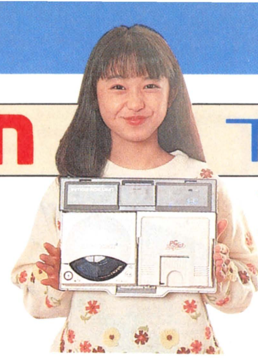
PCエンジンは、通信ブースターを接続することで手軽にパソコン通信を楽しめるようになっている。通信ブースターの中には、一度セットしておけば自動的に電話をかけてくれるオートダイヤラーとモデムが内蔵されるはず。すると、通信ブースターをPCエンジン本体に接続するだけで、即、パソコン通信を始めることができるのだ。日本電気は、日本で最大のパソコン通信「PC-VAN」を運営している。PCエンジンによるパソコン通信が実現すれば、PCエンジンの機能をフルに活かした、これまでにないオンラインゲームが実現するかもしれないネ。

パソコン+PCエンジンで 楽しさ倍増!

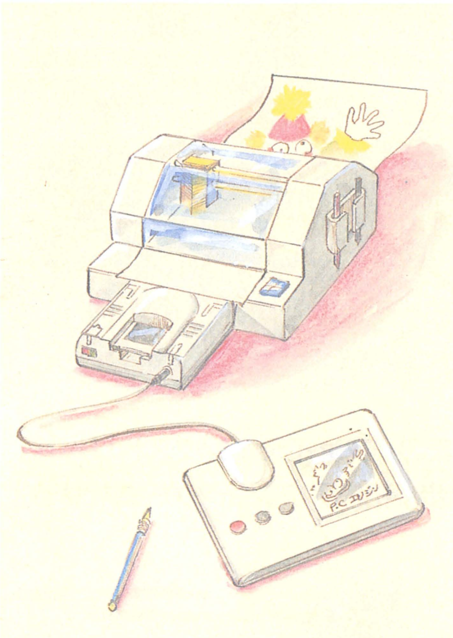
PCエンジンとパソコンを接続することで、画面の合成表示をすることができるようになる。これで、パソコンとPCエンジンのハードの機能をフルに活かした、さらに高度なゲームが楽しめるようになるってわけ。パソコンとのドッキングについては、まだくわしいことは発表されていない。でも、今後が楽しみだネ。新しい情報が入り次第、本誌で紹介するのでお見のがしなく。それから、CDロム・プレイヤーとパソコンで使われているCDロムは互換性がない、まったくの別物。だから、パソコンにCDロム・プレイヤーを接続することはできない。



イラスト/渡辺天留子



プリントブースター+イラストブースターで
絵を描く



これは読んで字のごとし。イラストブースターはPCエンジンと接続して絵を描くもの。タブレットの上からペンで絵を描いて入力していくというしかけになっている。これはエレクトロニクスショーに展示されていたので、実際に遊んでみた人がいるかもしれないネ。

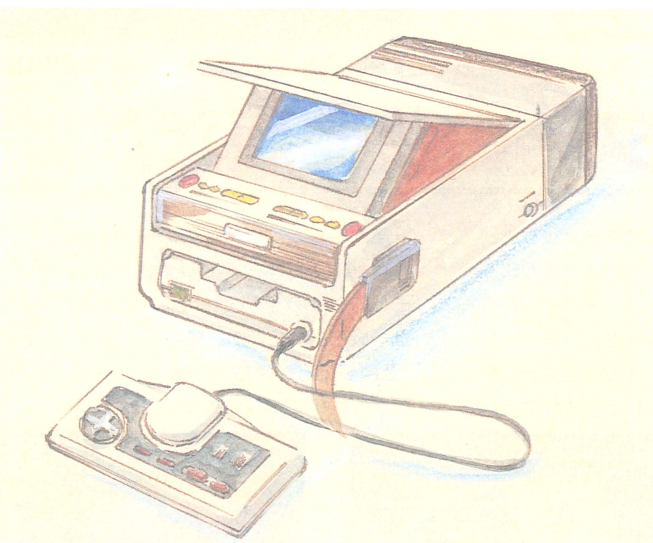
そして、このイラストブースターで描いた絵をプリントアウトするのがプリントブースターだ。なんと、カラーでプリントアウトすることが可能だ。ビデオやカセットのラベルを作ったり、ハガキに印刷したり、ぷりんとごっこ感覚で、お絵描き遊びが楽しめるってわけ。また、ゲーム中の画面を描き出すこともできる。

プリントブースターは、パソコンのようなインクリボンを使わず、"ペンホルダー"というプラスチックの筒を使い印字する。ふだん使っている筆記用具（たとえばボールペンや色鉛筆など）を差しこんで印刷することができるというわけ。パソコンのプリンタは、文字の印刷は得意だけど絵や図形は苦手。このプリントブースターは文字だけでなく、曲線もきれいに印刷できる。手軽に描いて、きれいに印刷ということが可能になるってわけだ。

また、プリントブースターには、画面読み取りのためのイメージスキャナを付ければ、これを使って、絵や写真などのデータを読みこみ、画像を入力することも可能だろう。

たとえば、データを記憶するのにペーパーフロッピー、つまり、紙を使うというのはどうだろう。紙は、フロッピーディスクよりも低価格で取り扱いにそれほど気を使わなくてよい（フロッピーディスクは磁気に弱いけど、紙はへいきだ！）。自分で作ったオリジナルのデータをペーパーフロッピーに記憶させ、友だちと交換絵日記なんてことができてしまうかもしれない……。楽しみはいろいろ広がりそうだ。

液晶テレビ+PCエンジンで
アウトドアゲーム！



PCエンジンと液晶テレビをドッキングさせた画期的な製品がこれ。これで、屋外でもゲームをプレイすることができるようになる。充電式の電池を本体内に内蔵し、使わないときはケースに収めておくことができる。心配なのは、小さな液晶画面でゲームを存分に楽しめるのかということ……。でも、期待してます。早く製品化してください！

CDのABCとあいうえお

CDとはコンパクトディスク（Compact Disc）の略で、光ディスクとも言う。光ディスクには、CDのほかにLDなどがある。ここでちょっと光ディスクについて勉強してみよう。

光ディスクが初めて登場したのは、1978年のLD。もう10年も前のことだネ。「絵の出るレコード」というキャッチフレーズを覚えている人いるかな？ LDに続いて登場したのがCD－AV。これは音楽用のCDソフトのことで、1982年に製品化された。記録方式がデジタルなので、レコードに比べて音質がグッと良くなった。ソフトの売り上げも、最近レコードを追いぬいた。（音楽だけのCDに映像も記録できるようにしたのがCD－Vだ）

1985年にはCDロムが登場する。しかし、PCエンジンのCDロム・プレイヤーとパソコンの外部記憶装置として使われているCDロムとでは互換性がまったくない。

最後に、もうひとつ注目すべきものがCD－Iだ。CD－IのIはインタラクティブの略で、人間が対話型で使えるシステムを意味する。CDロムとコンピュータを一緒にしたもの、と考えればまちがいない。まだ、具体的な製品は発表されていないけど、来年にはボクらの前に姿を現しそうだ。期待して待て！



イラスト／中野豪

白熱のCDゲーム第1作を完全大公開！

FIGHTING STREET
ファイティングストリート

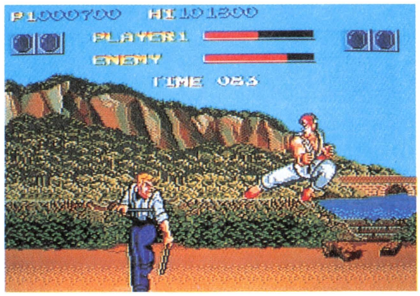
ハドソン／12月4日／価格未定



CDロムのハードといっしょに発売される、記念すべきゲーム第一弾がこの『ファイティングストリート』だ！　ゲーセンの興奮そのままに、自分の肉体を武器に世界5カ国を渡り歩く格闘アクションゲームだぜっ！

1 CDロムは、絵もキレイ

CDロムのソフトだからといって、グラフィック表示が良くなったってワケでは（残念ながら）ない。でも、今までは限られた容量の中に、メインプログラムや音楽データ、そしてグラフィックデータを入れなければならなかったため、多少グラフィックを犠牲にしていた部分もあったんだ。その点、CDロムは容量の点でROMカードを大きくしのいでいるから、PCエンジンの性能いっぱいまでグラフィックに凝ることができる。だから、たくさんのデータが必要な複雑なアニメーションだって得意なのだ！



⬆美しい背景の前で、死闘をくりひろげる男たち！

2 『ストリートファイター』の移植版だ！

この『ファインティングストリート』は、画面を見てもらえばすぐ分かるように、ゲーセンで人気の高かった『ストリートファイター』を移植したモノ。ちょうど'87年の今ごろ登場した、アップライト型（立ってやるタイプ）のきょう体を思いだした人も多いんじゃないかな？　8方向のジョイスティックと、直径15センチくらいある2つのボタンが印象的だった、あのゲームだ。パンチやキックのたびに「ふんっ！」とボタンをたたき（というか、なぐり）、その強さによって主人公が繰り出す技の強さが変わるという、今までとは一風かわったアクションゲームだった。

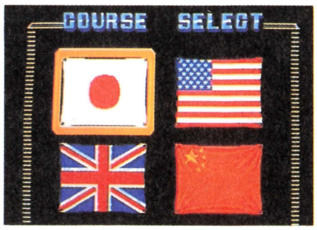
ゲームは日本、アメリカ、中国、イギリス、そしてタイの5カ国計10人の格闘家との勝ち抜き戦形式で行われ、それぞれとの3本勝負（2勝した方が勝ち）に勝たないことには次の相手と対戦できないようになっているゾ！



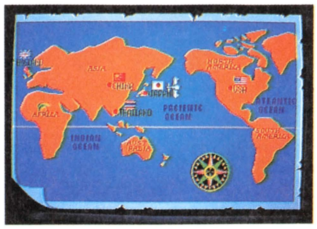
⬅これが主人公のKEN。はたして10人勝ち抜くことができるのか?



⬆おなじみ、カプコンとかかれた壁を崩しポーズをとる、オープニングシーン。



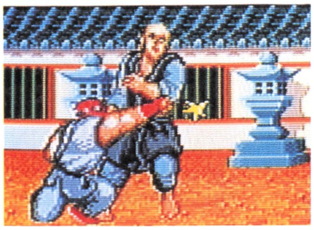
⬆はじめて対戦する国だけは、この4か国の中から選ぶことができるのだ。



⬆ひとつの国で勝利を収めたら、飛行機に乗って次の国へ……。



3 いろいろな技を、使いこなそう！



かがみパンチ

⬅方向キーを下にいれたまま①ボタンを押すとできる。基本的な技。



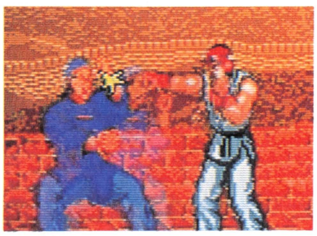
⬅何もキーを押していない状態。すべての技はここから出すのだ。

ジャンプキック



➡これはナナメジャンプキック。敵のいる方へナナメに飛び⑪ボタンでキック！

立ちパンチ



➡タイミングよく決まれば、かなりダメージを与えることができる。①ボタンで。

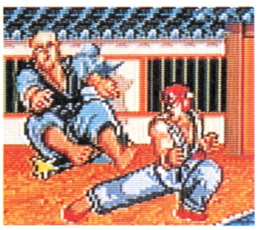


防　御

⬅敵と反対側の方向キーを押すと、敵の攻撃を最小限にとどめることができる。重要だぞ。

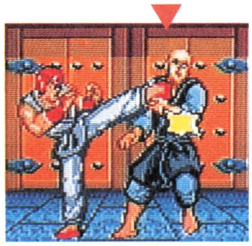
ここで紹介したのは、たくさんある技のなかのごく一部。このほかにもジャンプパンチやまわしげりといった数多くの技が、方向キーと２つのボタンとの組み合せで使えるようになるのだ。

また、主人公が繰り出すパンチとキックは、ボタンを押している時間によって威力が変わるぞ！0.4秒くらいなら「弱」、0.2秒くらいなら「中」、そして0.1秒くらいなら「強」だ。



かがみキック

⬅方向キーを下にいれたまま⑪ボタンで。敵の攻撃を受けにくいので、かなり有効。



立ちキック

⬅相手の顔面をねらってのキック。敵が空中にいる時にも有効。⑪ボタンで。

3大必殺技をマスターしよう！

波　動　拳



⬆気合いをため、手からエネルギーの塊を発射する技。遠くにいる敵にダメージを与えることのできる唯一の技でもある。方向キーを下→右下→右とすばやく押し（敵が右側にいる場合）、すかさず①ボタンを押すことにより使うことができる。

竜巻旋風脚



⬆華麗に空を舞い、地に降りることなく連続して強力なまわしげりを繰り出す技。ただ、敵が遠くにいると空振りしてしまうこともある。方向キーを下→左下→左とすばやく押し（敵が右側にいる場合）、⑪ボタンで使うことができる。

昇　竜　拳



⬆低い姿勢から一気に飛び上がって、アッパーカットとヒザげりを瞬時のうちにたたきこむ。接近戦でのみ使える、あらゆる敵に有効な技。方向キーを右→下→右下とすばやく押し（敵が右側にいる場合）、①ボタンで使うことができる。

4 強者ぞろいの対戦キャラクターたち

日本

RETSU レツ



対戦キャラクターの中では、もっとも弱い相手。基本的な攻撃しかしてこないので、よっぽどのことがないかぎり負けることはないだろう。ただし、油断は禁物。こちらが技をかけようとしているときに、得意技のジャンプキックで攻められると、思わぬ苦戦を強いられるかも。



おっと、かがみキック!



ジャンプキックだ!

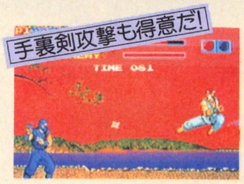
GEKI ゲキ



近づくと腕にはめた鉄のツメで、間合いを取ると手裏剣を投げて攻撃してくる忍者の子孫。特に手裏剣には要注意で、たたき落とすなりよけるなりしないと、いつのまにかダメージがたまり、やられることも……。突然姿を消しては別の場所に現れる忍術も使ってくる。



なんと、姿が消えた!



手裏剣攻撃も得意だ!

アメリカ

JOE ジョー



大きな体を活かした、重いパンチが武器の元ボクサー。その動きは大きな体からは想像もできないほどすばやく、あっというまにふところに飛びこんでくる。接近戦になると敵の得意パターンなので、いかに間合いを保つかがこの試合のポイントとなるだろう。



見事なハイキック!



ローリングソバット!!

MIKE マイク



キックを多用してくる敵。中でもローリングソバットの連続攻撃は強力で、しっかりと防御しないとかなりのダメージをくらうことになる。ただし、ローリングソバットにくるときの動きが大きく、よく見てさえいれば簡単にかわすことができるだろう。



目にも止まらぬパンチ



フットワークもすごい

中国

LEE リー



試合のはじめのうちは、こちらの攻撃ばかり当たるので甘く見てしまいがち。しかしこのカンフーの使い手の実力は決して低くなく、速い動きと連続攻撃のために、一気に形勢が逆転し、やられてしまうこともよくある。間合いを詰められたら、すぐに逃げるのが得策だろう。



軽やかなキック攻撃!



さっと近づいてパンチ

GEN ゲン



変わった拳法（カマキリ拳かな？）の使い手、GEN。どんな体勢からでも攻撃してくるので、一瞬たりとも気を抜くことができない相手だ。しかも、やられてもやられてもどんどん向かってくるので、しまつが悪い。手をついた低い体勢からのキックには要注意！



カマキリのような手!



意表をつく攻撃も得意

イギリス

BIRDIE バーディー



怪力自慢の大男。その破壊力は、10人いる対戦相手の中でもトップクラスだ。得意技はヘッドバット（頭つき）と、頭上から振り降ろす丸太のような2本の腕。大きな体にもかかわらず、とても動きが速いので、追いつめられたら万事休す。遠くから波動拳で攻めよう！



ヘッドバット攻撃っ!



重いパンチが炸裂!

EAGLE イーグル



両手に持った2本の鉄の棒を使って攻撃してくる、英国貴族ふうの男、EAGLE。凶器の分だけ攻撃範囲が広いので、なるべく距離をとって戦いたいところ。腕を左右に広げたまま、自分を軸として高速に回転するスピンアタックを得意技としている。



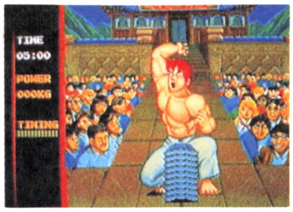
クロスアタックだあ!



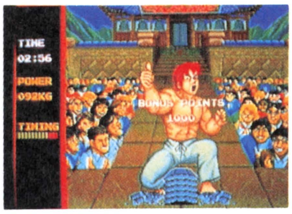
スピンアタックは強烈!



5 ボーナスステージだってあるぞ！



➡最初のボーナスステージはかわら割りだ。全部割って、1クレジットいただきだい！

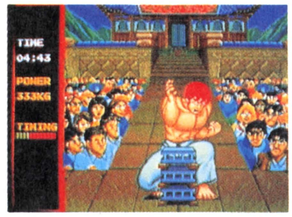


➡あらら、失敗。たくさんかわらが残っちゃったなぁ。ま、ボーナス点が入っただけでもヨシとするか。

ひとつの国にいる2人の敵に勝ったら、ボーナスステージへ突入する。ここでは単に得点を稼ぐというだけではなく、最高点を出すとクレジット（コンティニューできる回数）がひとつ増えるというオマケまで用意されているのだ。有効に使おう！



⬆2番目のボーナスステージでは、3枚の板を早く割ろう！

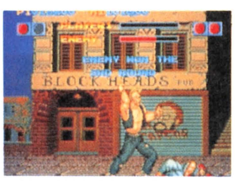


⬆今度はブロック割り。気合いをこめて、エイッ！



⬆最後は4枚の板。どうやれば最短時間でクリアできるかな？

6 やられたときのコンティニュー



➡善戦したものの、バーディーにやられてしまった。残念！

もしやられちゃっても、同じ相手から再び戦えるコンティニューがついているから大丈夫。ただし、スタート時にコンティニューできるのは3回だけだからね！

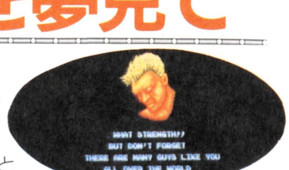


⬅ハイスコアを記録できるボード。早く自分の名前を入れたいな。



⬅えーい、リターンマッチだ！ クレジットの残りに気をつけて。

7 最強の戦士となることを夢見て





日本、アメリカ、中国、イギリス……、数々の死闘を繰り返し、4カ国、8人の強敵を倒したそのとき、最強の戦士が待つというタイへの道が開かれる。はたして彼らを倒し、エンディングをみることができるであろうか……。

8 2人で対戦できるモードもある

このゲームには、プレイヤーどうしで戦うことができるVSプレイモードもちゃんとついているから、友だちと腕くらべすることだってできちゃうんだ！ その場合は、1PがKEN、2PがRYUとなって戦うことになる。

また、必殺技をマスターするのにももってこい。攻撃されることがないので、心おきなく練習しよう！



⬅KENとRYUの一騎うち。勝った方が試合を続けられる。



⬅舞台は4カ国のどこでもOK。万里の長城をバックに勝負！

期待してます、CDロム!!

CDロムのいちばんの魅力は、その容量の多さ。しかし一歩まちがえば、その容量が命取りになる可能性もある。何でもできるからといって、思いついたことをすべてつめこむのではなく、大局的な視点でバランスのよいソフトを作っていってほしい。ソフトハウスさん、よろしく!!

CD-ROMソフト ・・・・最・新・情・報・

CDロムの特長を活かしたソフトがどんどん開発されているぞ！　今までのソフトとはおもむきの違う『ビックリマン大事界』なんて、まさにCDロムならではの企画だね！

ビックリマン大事界

ビックリマンの世界をまるごと収めた、ファン待望のソフトがこれ。たった1枚のCDロムの中に、全キャラクターのデータが入っているのだ。

（ハドソン／12月下旬予定／価格未定）



⬆これ1枚でビックリマン博士になれちゃうぞ！簡単なゲームも中に入れられる予定。

天外魔境

日本を舞台にした、アドベンチャー色の濃いRPG。主人公はジライヤという義賊。絵、音ともアニメを意識した作りとなっている。

（ハドソン／来春予定／価格未定）



⬆重要なシーンになると、キャラクターがしゃべってくる。ただいま鋭意製作中！

コブラ

寺沢武一原作の『コブラ』もCDロムソフトとしてゲーム化されることが決定した。劇場アニメ、TVアニメにもなった人気作品だけに仕上がりが楽しみ。

（ハドソン／来春予定／価格未定）



⬆今からコブラのあばれっぷりが楽しみ。くわしい情報が入り次第また紹介しますね！

CD-ROM-CLUB しーでぃ・ろむ・くらぶ

このコーナーは、CDロムに興味を持っている人みんなのためのスペースです。まだ連載ってワケじゃないけど、いいたいことがあったらドシドシおたよりくださいね！

「やってみたいゲーム」

みんなは「CDを使ったソフト」と聞いて、どんなソフトを想像していたのかな？　オーケストラの演奏をBGMに使ったシューティングゲーム、大容量をフルに使った、解くのに1年以上かかっちゃうような長大なRPG、すべてのシーンがTVアニメのように動くアドベンチャーゲーム、大好きな作家の小説にシーンごとのイメージ音楽をつけた「音の出る小説」etc.

みんながやってみたいCDロムを使ったソフトのアイデアを教えてね！　もしかしたら実現しちゃうかも!?

「こじつけBGM」

CDロムは当然のことながらふつうの音楽用CDプレイヤーとしても使えるようになっている。じゃあ、ROMカードでゲームをやっているときに音楽用CDをかけたらどうなると思う？　ジャーン！　何と両方の音が同時に流れちゃうのだ!!

「これはおもしろい！」ってことで、「このゲームにはあの音楽（CD）が合いそう」って情報をみんなから募集します。バッチリと合うもの、ミスマッチ感覚が楽しいもの、何でもOKです！　よろしくね！



このコーナーへの投稿は、基本的にハガキでお願いします。「やってみたいゲーム」、「こじつけBGM」とも、なるべく具体的に書いてくれるとうれしいな！　ステキなプレゼントを用意して待ってまぁーす!!

あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F　㈱PCエンジン編集部「CD－ROM－CLUB」係。


趣味は"呪いのコックリさん"…
究極のもてない男、
ナオトが異次元で遭遇したものは…!?
伝説の魔神ナオト
（前編）
山本よしふみ



★この物語はフィクションです。実在の人物・団体・事件などには、いっさい関係ありません。


ちょっと
まってくれよ
木戸
ミキちゃんには
オレが先に
声かけてたのに
まだ何か
用かよ！
いっいえ
別に……
まっナオトも
早く女みつけろや
じゃーなーっ！
あ・・
ちくしょー
木戸のヤツ〜
うわ――ん！


ちくしょ～～
木戸の
バカヤロ～～
木戸のバカ
木戸のアホ
ガリ
ガリ
ガリ
ガリ
そうだ!
コックリさんで
木戸のアホを
呪ってやる
ガバッ
うえ～～ん
ミキちゃ～
～～ああん
しね木戸
ナオトのや
木戸のバカ
PCエンジン用
『呪いのコックリ
さん』
呪いの
コクリさん
あっ始めに
ミキちゃんがオレの胸に
もどるかどうか
占いをしよう
呪いの
コクリさん


コックリさん
コックリさん
出(で)てきてください
ミキちゃんと
つきあうには
どうすれば
いいですか？
ピピ…
ピピ…
おっ
ピ
あいうえ
ピ
ざじずぜ
ピ
がぎぐげ
ピ
わん
「いじげん」？
何(なん)だそりゃ？
ガタ
ガタガタ
ガタ
えっ


どっどうしたん……
うわあああ
ああっ
あああっ


ミッ
キッ
ちゃ～～～ん
んっ
よかったっ
気がつかれ
ましたか
ミキ
ちゃ～ん
えっ



あっ
ミキちゃん
やっぱり
……
えっ
もどって来てくれたんだね！
あっ……
ダメ……
ガバ
何をなさるのです
ミキちゃ――ん
ミキちゃんじゃないの
マジでぇ～～？
私はそんな名ではありません
そっくしなのに……
じゃあ
ここどこ？
あんただれ



ここはタラの国です
といってもタライではありません
ズルッ
何だこいつつまんねージャレ…
タライよ。
私がせっかく「シャレ」をいったのに笑ってくださらないのね……
あんまりよぉ〜〜〜っ
わ〜〜〜っわらいますわらいます
ダァーハハハ
あなたはこの先の林の中でたおれていたのです
コロッ
なんなんだこの女は…………
私どもはあなたが来るのをまっていたのです
まってたぁ〜〜〜〜〜〜？


ここ日本じゃないのー――っ
オレが伝説の使者だってー
じゃいっぱい人が殺されたの?
そうです 今このタラの国は魔人「アブソーバー」に占領されようとしています
いえ……… 男たちはみな捕虜になり女たちは私を残してみんなつかまりました…
つかまった? 捕虜じゃないの
アブソーバーの目的は「ハーレム」を作ることなのです
うらやまし〜〜
今エッチなこと考えましたでしょう……
別に……
こいつ…… ……


男手がないものですから田畑は荒れ果ててしまいました
このままでは国が滅んでしまいます
しかし…ま…ハーレムかぁ…
ううう…
オレのミキちゃんはこんなことしね〜〜ぞ〜〜
私のはなしきいちゃいないのね
うううう
ボタボタ
しかし………本当にこのオレがちがう次元に来ちまったのかぁ〜〜？
そこで　あなたが現れたのです
わかった
ズック
えっ
ここは未来の地球ってオチだろ
そんな　つまんないオチはみんな「サルの惑星」で飽きてます
ワンパターンはイヤ〜〜ッ
あっそっ



あなたはこの国を救う伝説の使者なのです
この学ランのこと・・・
黒の服の者落雷とともに現れる
しかしオレそんなヤツと戦うなんて……
ケンカ強くねーし・・・
おねがいします
わっはっはい
キャー――――バンザー―イ!!
……………
じゃあこの戦闘服に着替えてください
暴走天使



長ランに
特攻服・・・
何で・・・・・
こっ…これに
するよ……
一番
マトモなヤツ・・・
ところでキミの
名前は…
オレ竹田ナオト
私の名は
「バケット・ロール」
この国の王女です
何で王女様が
こんな所に…？
私はこの国
を再建
しなくては
なりません
今 アブソーバーに
つかまるワケには
いかないのです
何でえ
逃げてん
じゃねーか
ナオト様
ガンバッテ
敵をたおして
ください
へい
こいつわ〜
〜〜〜〜



もしアブソーバーをたおしたらあなたと結婚を……
えっ マジッ
今エッチなこと考えたでしょ
だって結婚って言ったじゃーん
こんなもんかな
よくおにあいですわ
姫！お迎えにまいりましたぞ
ゴッ ゴッ ゴッ
ゴッ ゴッ
キャッ
何だあ
ゴッ ゴッ ゴッ


あーー
コマシの
木戸!
ちがうって
………
このアブソーバー
の妻になって
ください、姫
アッ
アブ
ソーバー
ユッサユッサ
さっナオト様っ
フルハーネスと
さけんで
ください
えっ
で、でも…
なにっあの
大魔神
「フルハーネス」
を!
何をいう
こちらには
「フルハーネス」
を操る伝説の
使者がおるの
だぞ
あいつ
スゲーの
つれてるよ…
たかびしゃ
だよ…
あ…あの
ちょっと…


フッ
フルハ――
ネス――
「女にモテたかった…」一心から、
なりゆき上"伝説の使者"になっちゃったナオト…。
次号・後編(12月26日(月)発売)は目が離せないっ!!

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが
40円切手を
はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
勝PCエンジン 編集部
「創刊記念大プレゼント」係行

希望のプレゼント（第3希望まで）	第1	第2	第3
あなたの考えたキャラクターの名前は？			
あなたはPCエンジンを持っていますか？	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある（　　月頃）　○をつけてください		
あなたはCDロムに興味がありますか？	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある（　　月頃）　○をつけてください		
あなたはメガドライブに興味がありますか？	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある（　　月頃）　○をつけてください		

住所　〒		
☎（　　）	性別	男・女
	年齢・学年	歳　　年
氏名	職業（学校名）	

●応募方法は8ページを見てね

〈キリトリ線〉

16	5	31	20	48
24	43	6	7	14
38	12	50	41	27
3	11	35	25	45
21	36	33	18	2

あなたは何賞が当たりましたか!?

編集部での整理のつごう上、

①上のビンゴの数字にラッキーナンバーを○で囲み

②下の、あなたが当たったのは何等かも○でかこんでください。

		希望のソフト名
1等	PCエンジン	
2等	お好みソフト	
3等	特製テレカ	
残念賞	特製ボールペン	※ソフトはPCエンジンのソフトに限ります。

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事ひとつに×をつけてください。			
記　事　名		記　事　名	
表紙	1	まんが／「伝説の魔神ナオト」	14
創刊プレゼント	2	ソフトヒットチャート	15
NEWSoftカレンダー	3	裏技的達人	16
NEWSoft TIMES	4	達人道場／定吉七番	17
TIMESchedule	5	達人道場／ガイアの紋章	18
ビジランテ	6	達人道場／プロテニスワールドコート	19
スペースハリアー	7	PC移植市況月報	20
あっぱれゲートボール	8	まんが「㊙パラレルワールド」	21
創刊記念大ビンゴ大会	9	MAC	22
MAIL RPG 水晶の王者	10	新作ソフトお毒味チャート	23
読者ページ／どすこいサロン	11	レビュースペシャル	24
ソフトハウスインフォメーション	12	付録／ドラゴンスピリット㊙攻略本	25
CD-ROM TIMES	13	付録／PCエンジンソフトカタログ	26

●あなたが他機種から移植してほしいと思うゲーム名とその理由を書いてください。

●P.19の"TIMESchedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●あなたはファミコン、パソコンなどの他のハードを持っていますか？持っている人はその機種名を書いてください。

●あなたが他に読んでいる雑誌名をあげてください。

●㊙PCエンジンでとりあげてほしい内容や意見、また最近あなたのまわりでおきたおもしろいことなどを書いてください。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

●応募方法は34ページを見てね

住所 〒			
☎ (　　)	性別	男・女	
氏名	年齢・学年	歳　　年	
	職業（学校名）		

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが40円切手をはってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
㊙PCエンジン 編集部

「大ビンゴ大会」係行

勝PCエンジン SOFT HIT CHART

ソフトヒットチャート

『ファンタジーゾーン』、創刊号のチャートグランプリを獲得！ 名作の移植はやはり人気が高い!!

10月31日付

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータをもとに、勝PCエンジン編集部が作成したものです。太矢印マークは、急上昇中を意味します。

	順位	得点	ソフト名	メーカー名	発売日	最高順位	登場回数
↑	1	1,083	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	10月14日	1	1
↑	2	739	魔境伝説	ビクター音産	9月23日	2	1
	3	701	エイリアンクラッシュ	ナグザット	9月14日	3	1
↑	4	638	ガイアの紋章	NCS	9月23日	4	1
	5	520	ギャラガ'88	ナムコ	7月15日	5	1
	6	316	魔神英雄伝 ワタル	ハドソン	8月30日	6	1
	7	308	遊々人生	ハドソン	5月22日	7	1
	8	280	R-TYPE Ⅰ	ハドソン	3月25日	8	1
	9	263	プロテニス ワールドコート	ナムコ	8月11日	9	1
↓	10	156	邪聖剣ネクロマンサー	ハドソン	1月22日	10	1

今号のチャートの動き

『ファンタジーゾーン』、第1回チャートを制覇

創刊と同時に始まったこの「ソフト・ヒット・チャート」。これから毎号、PCエンジンソフトのベスト10を発表していくので、お楽しみに。

で、栄光の第1回チャートだが、発売前から期待度の高かった『ファンタジーゾーン』が見事に1位を獲得。アーケード版、セガ版、ファミコン版と、名作の名をほしいままにしてきたこのゲーム、PCエンジン版でも高い人気ぶりを示してくれた。ゲーマー諸氏の間では、「なんでいまさら…」という声もかなり聞かれたが、アーケードの名作が、ほとんどオリジナルと同じレベルで楽しめるってのは、けっこうそれだけでウレシイことだと思う。それにこのゲームの場合、オリジナルにはないステレオ音声という魅力もあるわけだし、これはこれでいいんじゃない。

そのほかでは、2位『魔境伝説』、4位『ガイヤの紋章』がガンバッてるね。その間にはさまれた3位の『エイリアン』も粘りにも注目したいところ。



←永遠の名作がPCエンジンで楽しめるなんて、シアワセ。

期待の新作ベスト3

	順位	得点	ソフト名	メーカー
	1	318	天外魔境（CD-ROM）	ハドソン
↑	2	256	ダライアス	NECアベニュー
	3	207	凄ノ王伝説	ハドソン

これから発売されるソフトの期待度を探るこのコーナー。今回の1位は、CDロムの『天外魔境』。発売が来年にのびてしまったのが残念だけど、その分よけいに期待がふくらんだって感じだね。

2位の『ダライアス』は、アーケード版にハマッた人なら、発売が待ち遠しくてしようがないというところだろう。オリジナルの3画面連結画面までは再現できないけど、サウンド面とかが充実してくれるといいね。これも発売は来年。

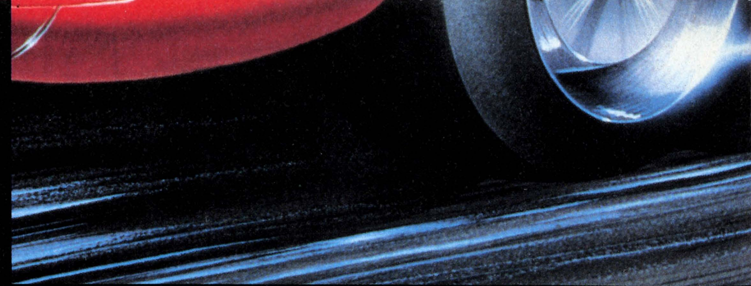
そして3位の『凄ノ王伝説』は、ストーリー重視のゲーム展開に期待だ。



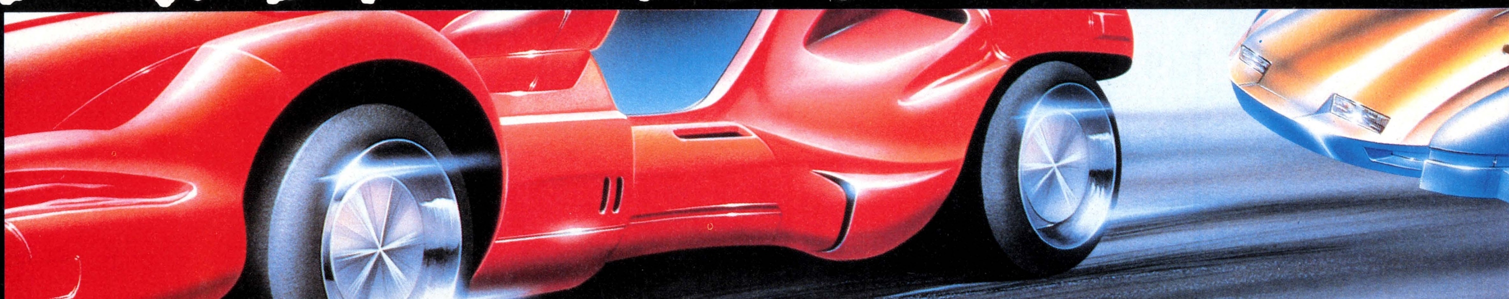
←デジタル音声による効果音に期待。1位の『天外魔境』。

●調査協力店　キデイランド原宿店、キデイランド立川店、博品館TOY PARK（以上、東京）、ハローマック各店舗（仙台、勝田、千葉、横浜）、ペリカン（大阪）、高知大丸（高知）

すべての問題を解決した時代。もはや、なんの悩みすら存在しない未来。人々は娯楽に飢え、原始的な競争心を満たすべく、ガソリンエンジンを使用したモーターレースに熱狂した。時速300km以上で疾走する車が呼び起こす感動と興奮。人類はまたひとつ進化したのか。スピードを恐れない選ばれたレーサー達を尊敬と畏怖を込めて人々はこう呼んだ。モトローダー——と。



人類の競争本能が

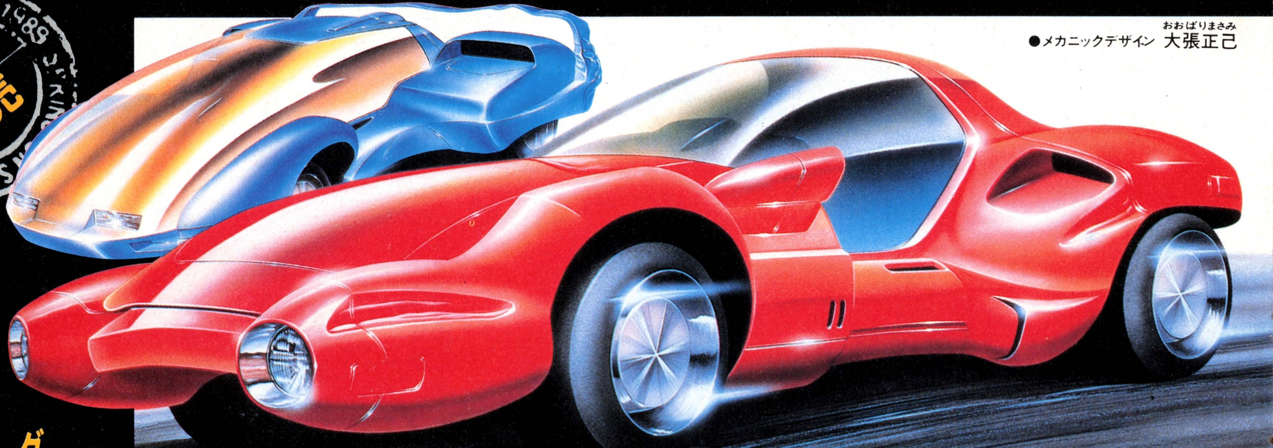


覚醒する。

★PCエンジン初！5人同時プレイレーシングゲーム。
★多彩なメカ、パーツを使いパワーアップする車。
★レース展開を白熱させる、コース上にしかけられた数々のしかけ。
★臨場感あふれるサウンド・グラフィックとテクニックが生きるリアルな操作性。

'89春発売

●メカニックデザイン 大張正己



PC Engine

モトローダー

MOTO ROADER

時代を超えたハイパー・モーターレース

●お問い合わせはソフトウェアプロダクト部（直通）03-486-6588（受付時間）9時～18時



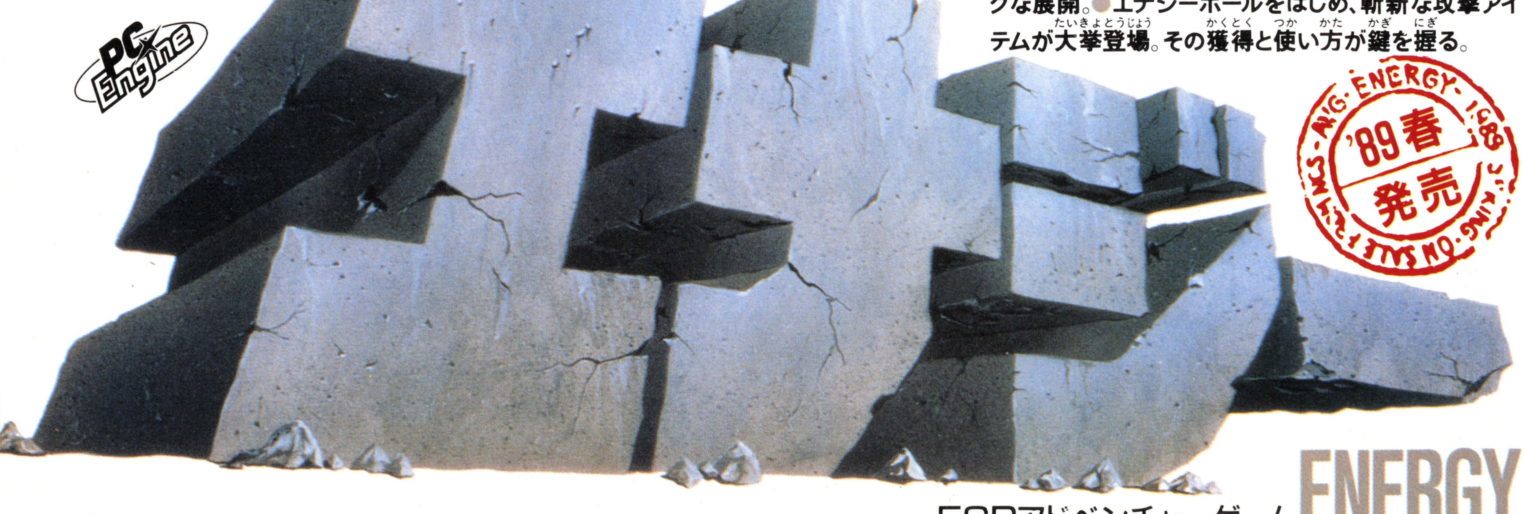
地球の命運は、魚屋太助にゆだねられた。
改造町人 シュビビンマン
PC Engine
彼は誰もつくれなかったヒーローだ!
'89春 発売
西暦200X年、突如現れた宇宙帝国「亜空魔団」の攻撃を受けた地球。そんな地球を救うべく下町の天才科学者・豪徳寺博士は史上最強のサイボーグ、シュビビンマンを設計する。しかし、有能な人材を見つけられなかった博士は、気まぐれから魚屋の太助と女子高生のキャピ子をムリヤリ改造。かくして、ここにわけもなく2人のヒーローが誕生したのだ。もはや世界の命運は2人の手にかかっている。急げ! シュビビンマン。地球を救えるのは、もはやキミ達だけなのだ!!
★PCエンジン初の2人同時プレイアクションゲーム。
★アーケードゲームに匹敵するグラフィック。
★プレイキャラクター(太助、キャピ子)の選択が可能。
日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
NCS
ENTERTAINMENT SOFTWARE GROUP



あぶないスポーツ、それがエナジーだ。

199X年某月某日、東京。街には人と車が行き交い、さわがしく、いそがしく、しかし平和な時が、いつものように過ぎていた。そんな東京に、地獄の瞬間がとつじょおとずれた。午前11時05分。突然の大音響とともにゆれ動く大地。崩れ落ちるビル。車の衝突。ひび割れが走る道路。そして荒れ狂う炎……。人々は逃げまどい、あるものはがれきの直撃を、あるものはさけた大地に飲み込まれ、次々に死へと向かう。東京、壊滅！ 数時間後、死体の山と、かろうじて生き延びた人達のうめきにおおわれた、ここ新宿に、あらたな恐怖がおそいかかった。大地の割れ目から、見るもおぞましきバケモノ達が、大挙出現してきたのだ。完全なる絶望を体験する、生存者達。しかし、救世主は存在した……。ヒマラヤ山中にある"討魔隊"指令本部では、渡辺博士が開発した邪心レーダーで、東京の異様な邪気を察知、急ぎ調査隊を派遣した。が、隊員からのテレパシー通信が突然途絶えてしまったではないか！ "討魔隊"はここに最強の4人のエスパーを召集、東京への潜入を指令する。正義に生き、正義に死に、正義によって甦える彼等の使命は、魔の化身であるバケモノ達を全滅させることだ。果たして彼等が救世主か……。勝利の鍵をにぎるのは、まぎれもなくアナタ自身！ はたして東京は再生するか。恐怖に耐える勇気と、果敢なアクションと、さらに知性が要求されるまったく新しいESP･アドベンチャーゲーム誕生。PCエンジンならではの、超リアルなミステリーワールドが、きみを待っている。●迫力のリアルサウンド。●臨場感タップリのすごいビジュアル。●なぞときと状況判断の面白さで夢中にする、まるでその場にいるかのような会話進行プレイ。●アクション＋アドベンチャー＋RPGエッセンスの絶妙の融合。●めくるめくような多彩なシーン満載。●絶対にあきさせないドラマチックな展開。●エナジーボールをはじめ、斬新な攻撃アイテムが大挙登場。その獲得と使い方が鍵を握る。

PC Engine



'89春 発売

NIG ENERGY 1989

ESPアドベンチャーゲーム ENERGY

●お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-488-8588(受付時間)9時～18時

おまえらなんかにゃ、負けないよ。



ゴルフ歴ウン十年のオヤジが夢中なのはよくわかる。だからわが家じゃ無敵も当り前。でも、ママも姉きも一緒になってコーフンしてる。うかうかしてるとボクが最下位…。イヤダイヤダ、そんなのいやだ! しょうがない、勉強時間をへらすかな。ン?

(うわさの4人プレイ)

●1人～4人同時に遊べるマルチプレイヤー対応設計。親子で家族で大興奮。●アンジュレーションまで確認できるリアルなビジュアル。自然な地形のコースをシミュレート。●3種以上のコースデータを内蔵。全ホール数54以上。有名コースをヒントにデザイン・レイアウト。●マッチ、トーナメント、ストローク、なんでもこいの多彩なプレイモード。●スイング、スタンスなどの設定まで可能。よりホンモノに近いプレイを実現。●コミカルながら適確なアドバイスで、仲間やギャラリーが応援するイキな演出も。●スーパーリアルな効果音。さわやかムードのおしゃれなB.G.M.とテーマソング。●途中からの参加も可能。疲れたらちょっと休憩もOK。

'89春発売

がんばれ!ゴルフボーイズ

PC Engine

まるでコースにいるみたい! スーパーリアルなゴルフゲーム誕生。

日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)

NCS ENTERTAINMENT SOFTWARE GROUP

月刊

マルカツ 勝 P.C エンジン

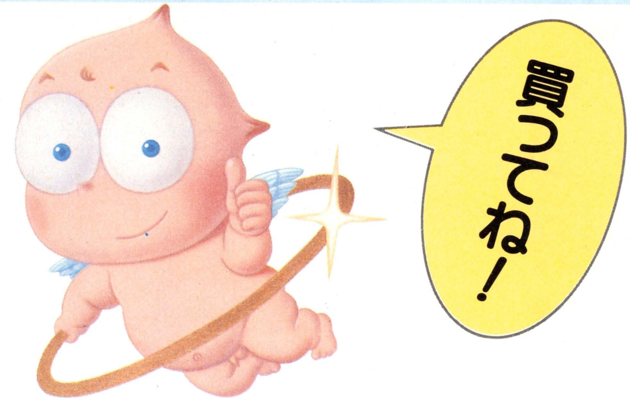
創刊第2号は12月26日(月)発売です!

予価350円

HOW TO WIN

- ソンソンII ACT
- ビジランテ ACT
- はにい いんざ すかい STG

ほか



NEW SOFT TIMES

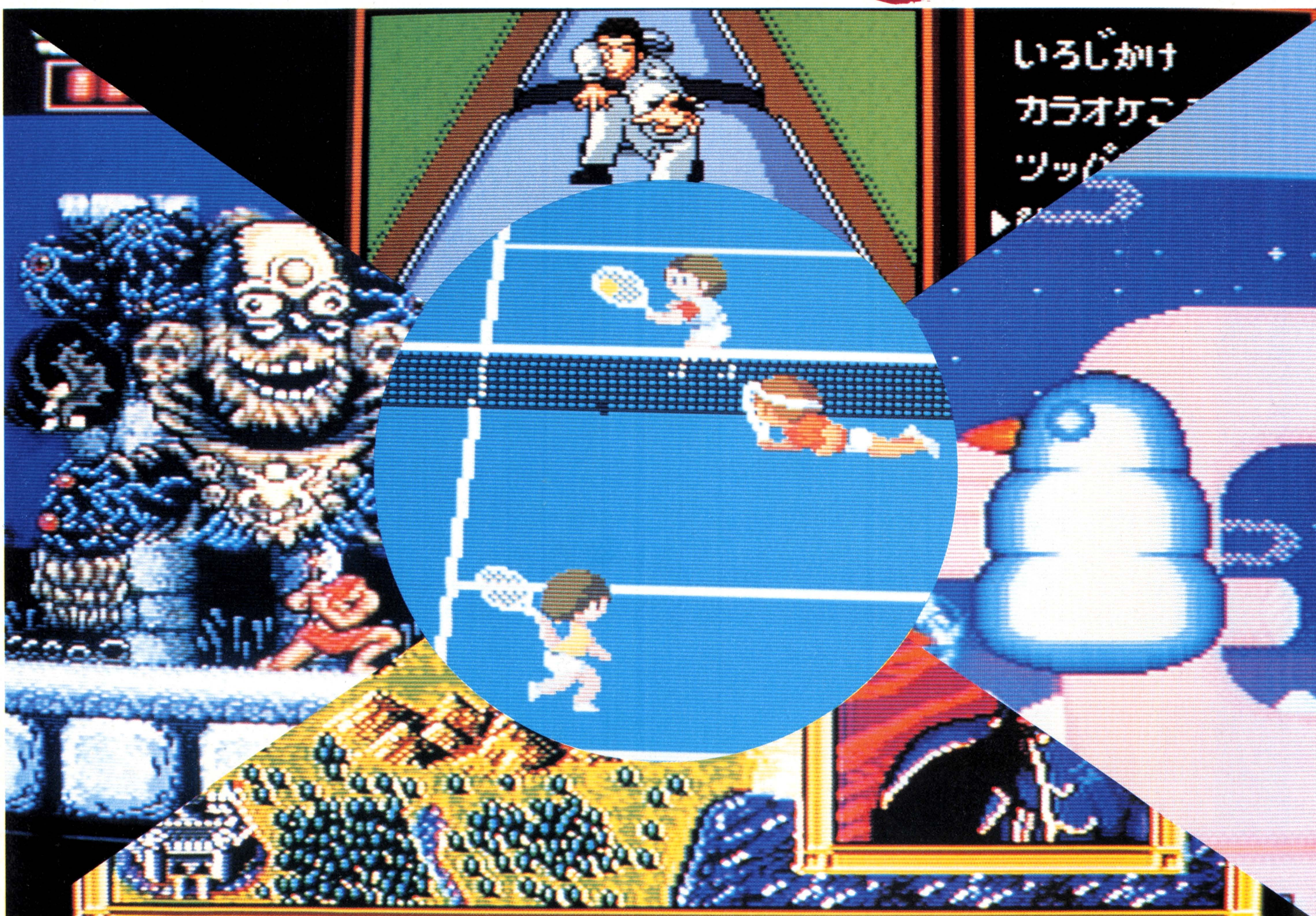
- ネクタリス SLG
- モトローダー ACT

ほか

アッと驚く2大付録つき!!



ゲームの達人



このコーナーは、発売中の人気ゲームを、ウラワザや攻略法講座などで、さまざまな角度から遊びつくしてしまおうということがテーマ。これさえ読めば、キミも"ゲームの達人"!!

裏技攻略

1 プロテニスワールドコート

これがクエストモード最強パスワード!!

『ワールドコート』名物、クエストモードの最強のパスワードがこれ。「まるかつたたたたかかかくタたス」と入力してみよう。お金が655350えん、トロロのラケット、きんちょのシャツ、むれたくつ、ひかりのボール、うきわ、でかラケを装備した勇者まるかつの登場だ。打倒テニス魔王を目指せ！



⬆まずはクエストモードのパスワード画面に、写真のパスワードを入力。〝まるかつたたたたかかかくタたス〟。



⬆プロテニス勇者、まるかつ見参！見てくれこの装備、すべてが最高のテニスグッズ、所持金も最高金額！



⬆スーイスーイとうきわを使って華麗に泳ぐ勇者まるかつ。目指すはテニス魔王の住む魔城！

2 プロ野球ワールドスタジアム

とつぜん謎のバグチームが出現!?

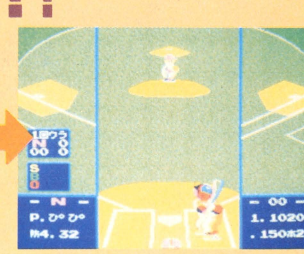
ウォッチモードで、〝C1″チームをナムコスターズにする。続けて①ボタンを押して〝C2″チームもナムコスターズを選ぶんだ。そしてゲームが始まると、チーム名が〝00″と表示されるおかしな球団が出現するぞ！　色はメチャクチャだし、選手は足がメチャ速かったり遅かったり、変人ぞろい!!



⬆ウォッチモードを選んだら、〝C1″チームも〝C2″チームもナムコスターズをセレクト！



⬆あれッ？　両方ともナムコスターズを選んだハズなのに、〝C2″チームは……？



⬆なァんだァ？　このチーム！　チームカラーはメチャクチャ、投手もスゴイが打者はもっとコワイ……。

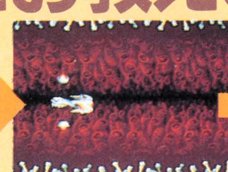
3 R-TYPE II

最強パスワードをお教えしましょう

いきなり超ムズの5面から始まるこのゲーム。ヤワな装備じゃクリアはできぬ。ましてや5面から装備を強化していこうなんて甘～い甘い。さあ、このパスワードで『R-TYPE II』を乗り切れ！『CPK-3146-NI』と入力せよ!! なんとR-9が7機でスタートするんだぜ!!



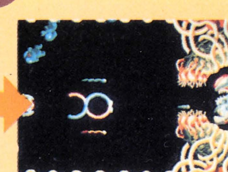
⬆まァ何はともあれ、このパスワード、「CPK-3146-NI」を入力してくれ。だまされたと思ってもいいからサ。



⬆見てチョーダイよ、コレ。点数こそ高くないけど対空レーザー最強、ビット2個にスピード1速、オマケに自機は7機！



⬆『R-TYPE II』の最初の面、5面は基本的に画面中央の後方が安全。高速レーザーを撃ってくる編隊もここならOK！



⬆ついにゲームのオーラス、バイドの所までやって来た。ここまで無傷で来られる人って、いるのかな？

達人

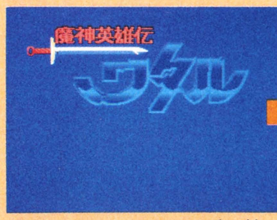
名作・新作あわせて、ウラワザ大全だ!!

まず最初の2ページでは、付録の"PCエンジンソフトカタログ"にのせられなかったオモシロ技ベスト10を、そして次の2ページでは新着ホッカホカの技をビッチリ取り上げたぞ。

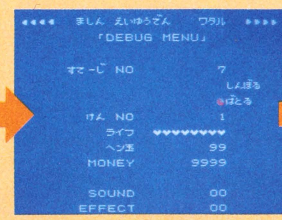
4 魔神英雄伝ワタル

デバッグモードで楽々プレイ!!

タイトル画面が点滅中に、Ⅰ、Ⅱ、セレクト、ランボタンを押し続け、"START"が出たら、方向キーを上に8回押す。



⬆タイトルに"START"が出る前に。



⬆デバッグモードで設定を変えよう。



⬆最初の剣で最終面なんてことも！

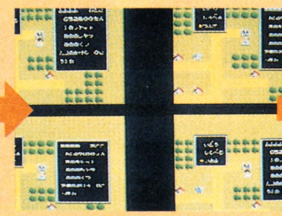
5 プロテニスワールドコート

復活の助言で高速画面4分割!!

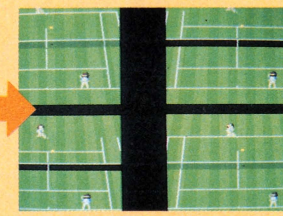
クエストモードのパスワード入力画面で、「あかいきつねのおつゆはうまい。」と入力。やたら速い4分割モードのスタードだ。



⬆『ファミリーテニス』みたいだね。



⬆でたー！　高速4分割モード！



⬆キミはこの速さについてこれるか。

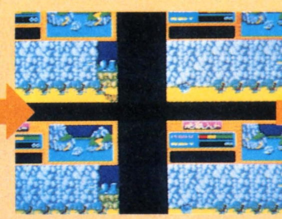
6 妖怪道中記

こいつも画面4分割の裏技なのでヤンス

タイトル画面でⅠ、Ⅱ、セレクト、ランを同時に押し、インフォメ画面で、『SPEED-UP』と入力してリセットしよう。



⬆"こまいかずひこな"画面って？



⬆どっひゃー、高速4分割モード！

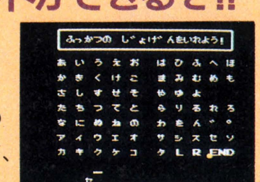


⬆はたして君はここまでこれるか？

7 プロテニスワールドコート

ミュージックセレクトができるぞ!!

クエストモードのパスワードを「Rセ」と入力してEND。"さうんどもにたあ"の字の下の数字を方向キーの上下で変えて、Ⅰボタンで音楽が聞けるぞ。

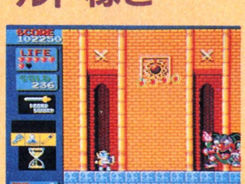


⬆画面上には、"セ"しか出ないよ。

8 ビックリマンワールド

ボス2回倒してゴールド稼ぎ

4面ボスのミッキーマウスもどき、魔肖ネロをやっつけてから海の中へ行こう。そして地上にもどって、またボスの部屋へ行けば、またヤツと闘えるゾ！



⬆もう1回、ボスを倒してお金をかせげ！

9 妖怪道中記

岩を壊して金5000両!!

ゴロゴロ転がる岩を壊せばなんと5000両。弾を256発ぶつけるか最強の気合い弾を32発ブチ込め！

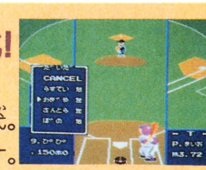


⬆気合い弾を、ひたすら連射！

10 プロ野球ワールドスタジアム

指名打者制で打線強化!

先発ピッチャーを適当に選び、ゲームがスタートしたらすぐ交代。投手の打順が来たら、代打を出す。



⬆指名打者制で打線の強化をはかれ。

次点 ビックリマンワールド

砂漠病院バグ酒場!?

5面のマーム砂漠でカギを取り、地上に出て✚キーを上に押すと隠された酒場に入ることができる。



⬆500ゴールドのカクテルで……。

さあ、後半戦行ってみよ〜う!!

魔境伝説

ゴリラのアーノルド封じ込め技!!

東京都 向井清くん

4200 MAC 3000円

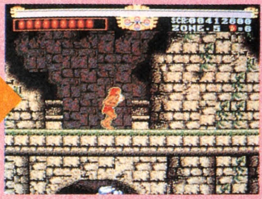
5面から登場する狂暴なゴリラ、アーノルド。なかなか手強いヤツだが、実はコイツを画面上に出さない技があるんだ。5面の古城の3階に行くとき、2階で白いアチャを写真のように引きつれて、アチャが消えないようにしてそのまま3階へ上がると、ほら、ヤツが出てこない!!



⬆後ろから来るアチャを引きつれ、前から来るアチャをダメージ覚悟で飛び越えて……。



⬆自分の後ろに白アチャ3匹引きつれ突き進め！　上のフロアへ上がるときは注意。



⬆白アチャが画面下に消えないようにすれば、あとは右へ右へと進むだけ！　楽勝！

定吉七番 ―秀吉の黄金―

大ボケ会話を4つばかしご紹介しましょう

埼玉県 南山のりおくん

4000 MAC 2500円

このゲームはコマンド選択式のアドベンチャーゲーム。でも他のアドベンチャーにはみられない「どつく」コマンドを使うと、面白い答えが返ってくるぞ。いろいろ試してみよう。



⬆梅田で、ある野球チームのファンをどついたら、このセリフ。あまりかかわりたくないね。



⬆あずさ号の中で、アイドルをどついてみた。顔もどうせたいしたことないんだろ!!



⬆あずさ号の中で、今度はぶどう売りのおばあさんをどついてみた。ふくろだたきって、痛いかな。



⬆六本木で外人をどついたの図。"パールハーバー"を覚えてるところなんざ、ウーン、執念深いねぇ。

ファンタジーゾーン

クラブンガーを安全確実に倒しちゃおうゼイ

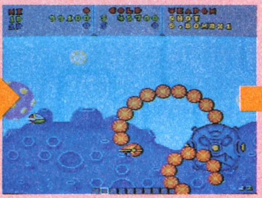
千葉県 長島茂くん

3500 MAC 2000円

4面ボス、触手野郎クラブンガーの早い、うまい、安い(?)倒し方をお教えしよう。まず、スマートボムを3発買っておこう。おとは前線基地をすべて破壊、4面ボス・クラブンガーが出現し、弾を出してきたら、さっき買っておいたスマートボムを3発使え！　そんだけでOK!



⬆触手ブンまわし野郎、クラブンガーの登場だ。スマートボムの用意はいいか？



⬆ヤツが弾を出してきたら、ショップで買っておいたスマートボムを3発決めてやれ！



⬆バシッ！　バシッ！　バシ！　スマートボムのアッという間の攻撃でヤツは落ちた。

ガイアの紋章

5大隠しコマンドを全部教えてあげましょう

群馬県 松村光くん

2800 MAC 2000円

それぞれ、ボタンを同時に押すこと。

☆ユニット選択時

○現代兵器⇒下＋セレクト＋ⅠⅡ

○クレジット⇒上＋セレクト＋ⅠⅡ

○キャラ移動⇒右＋セレクト＋ⅠⅡ

○キャラ変化⇒左＋セレクト＋ⅠⅡ

☆魔法選択時

○BGM選択⇒下＋セレクト＋Ⅱ



⬆ほーら。キャラこそ出てないけど、カーソルはこんな所まで。忍者達も使えるゾ！



⬆これはキャラの名前が、NCSのメンバーになってしまうモノ。カレーショップねェ……。



⬆ホラ！　いつもとキャラの形が違うでしょ。これって攻撃してるときのキャラだね。

ザコ岩だからって気を抜いちゃいけねェぜ

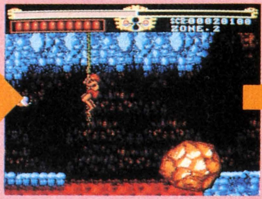
魔境伝説

岩手県 森田太郎くん
2000 MAC
1500円

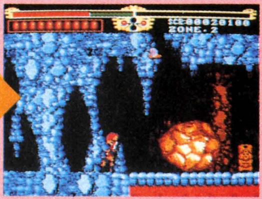
ゾーン2の終り、ボスの岩が出てくる前に、ザコの岩が転がってくる。このザコ岩、倒さずに逃げて熔岩の池の所でブラブラしているツタにつかまっていると、転がって来たザコ岩は熔岩の池へドボン！　やったぜと思い先へ進むと、またザコ岩が出てくるんだ。



⬆うひょう！　岩が転がってくるじゃない！　ここは『レイダース』みたいに逃げるか！



⬆ジャンプいちばん！　ツタにつかまり危機一髪！　転がってきた岩はあわれ火の池へ……。



⬆巨大な岩を何とかやりすごし、再び前進した彼の発言。『ゲッ！さっきの岩が……』。

目玉の真上をちょっと失礼いたします！

ファンタジーゾーン

大阪府 堺一くん
1500 MAC
1000円

ファンタジーゾーンの6面ボス・台風野郎ウインクロン。前線基地をすべて破壊し、ヤツの目玉が現れ止まったら目玉の真上へピタッとくっつこう。うまくいけば回りの部品に当たることなく、余裕でボムだけでやっつけることができるぞ！　ぜひお試しあれ！



⬆出現！　ウインクロンの核とも言うべき、つぶらなおめめ。その真上へピッタリと……。



⬆うまーくいけば、そこは安全地帯！　スモールかビッグウイングがやりやすいゾ！



⬆微調整してボムが当たれば、勝利の女神がニヤリと笑う。『君の負けさ』と、オパオパ。

コソッと入れ替え、グーンとパワーアップ！

ガイアの紋章

東京都 茂木宏一くん
1400 MAC
1000円

キャンペーンモードでは、面クリアにかかったターン数が多くなると、次の面でユニットをそろえるに必要なポイント数が少なくなり、つらくなる。そこで、面クリアして得たパスワードの7番目と8番目を入れ替える。するとポイント数が大幅UPするのだ。



⬆これはキャンペーンモードの1面。序章をクリアしたときに出てきたパスワード。



⬆そのパスワードの7番目と8番目を入れかえる。この場合、CDがDCになる。

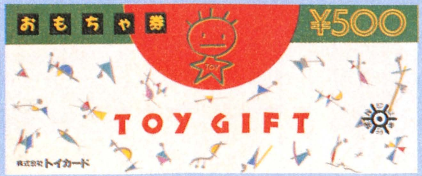


⬆するとッ！　このパスワードだとまた序章からだが、見よ！この鬼のポイント数！

掲載者にはこんなプレゼントが！

このコーナーで、キミの投稿してくれたウラワザがみごと採用された場合、ワザのランク（編集部で判断します）に応じて、相当額のMACとおもちゃ券を原稿料としてお送りします。おもちゃ券とは、全国のおもちゃ屋、デパートなどで君の好きなおもちゃを買える便利な券なのだ。これでまた新しいソフトを買って、新しいワザをさがそうぜ!!

これがおもちゃ券だ！



キミのウラワザを待つ!!

「裏技的達人」のコーナーをさらに充実させるために、読者のみなさんの協力をお願いします。ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号とワザの内容（やり方）を、詳しく書いて送って下さい（右の例を参考にしてね）。ゲーム名も必ず書いて、また1枚のハガキには、ひとつのワザだけ書くようにして下さい。なお、アンケートハガキでの投稿は受けつけません。他の雑誌に載っていないウラワザで、早く届いたハガキが採用されます。

あて先……〒102　千代田区九段南4－7－16　市ヶ谷KTビル4F　㈱PCエンジン編集部　ウラワザ係

こんなふうにかいてね

ゲーム名"マント犬の冒険"
① ステージ1でボツはがきをひろう。
② ステージ2でモンク猫の頭を3回なぐる。
③ すると画面の右上にゴールドMACが出てくる!!
④ それをとると点数が5,000点アップするぞ!!

〒102 東京都千代田区
九段南 4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
マルカツ太郎
でんわ（03）221-9900

達人道場その一



■ハドソン／発売中／¥4,900

やあ、諸君。ジェームス教授だ。AVGのことだったら、なんでもこの私に聞いてくれたまえ。今回は、私のほうでハマリそうなところをチェックしてみたけれど、次回からはみんなの質問に答えていくから、どんどんハガキを送ってくれ！

お先回り問答集★

第1章 仲間の情報員を捜して、大阪の町をウロつく定吉。みんなどこにいるのやら。

問 **マスやんから、カマやんが通天閣にいるという情報を聞いたので、通天閣へ行こうと思ったのですが、「いどう」コマンドを選択しても、通天閣という選択肢が出てきません。いったい、どうすれば通天閣に移動できるようになるのですか。**

答 たしかに、多くのAVGでは、人から聞いた話のなかに地名が出てくると、その場所へ移動できるようになるもんだ。ところが、この『定吉七番』ではそのパターンはあてはまらない。地名がわかっただけでは移動できないことが多いんだ。目的の場所へ移動するには、その場所を発見するか、あるいはその場所への移動方法をつきとめないとだめなんだ。

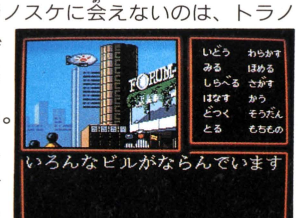
通天閣の場合を例にとって、具体的に説明してみよう。まず、御堂筋へ移動する。そうしたら、「しらべる・あたり」とコマンド選択する。すると、周囲に通行人がいることがわかり、その人たちと話ができるようになる。そして、通行人から通天閣への行き方を聞き出すと、「いどう」コマンドの選択肢に通天閣が現れるんだ。

このように、「しらべる・あたり」または「みる」を入力して、通行人を見つけ、話を聞くと新たな道がひらけることが、移動の場合に限らずよくあることを覚えておこう。ときには、ほめたりしなきゃならないかもよ……。

問 **仲間のトラノスケが梅田にいるというので、梅田へ行って捜したのですが、どこにも見あたりません。まわりの人に話を聞いても手がかりは得られません。トラノスケは本当にいるんですか。**

答 トラノスケが見つからなくて困っている……。そういう人は重大な見落としをしているぞ。食いだおれ横丁でマスやんに仲間のリストを受け取ったときのことを思い出してみよう。マスやんになにか注意されなかったかな？「リストをよく見ておかないと、だれがだれだかわからなくなるぞ」と言われたはずだ。キミは、リストの内容をすべて読んでいないんじゃないかな。カマやんとキクちゃんのところを読んだだけで、リストをすべて読んだつもりになってちゃダメだぞ。きちんと全員のデータを見ておかないと。

つまり、トラノスケに会えないのは、トラノスケに関するデータをチェックしていないから。しっかりとリストを読んでおけば、こんなことにはならないはずだよ。



⬆梅田にやって来たものの、仲間がどこにいるかわからない。

第2章 いまだ会えない情報員、まったく大阪は複雑だ!?

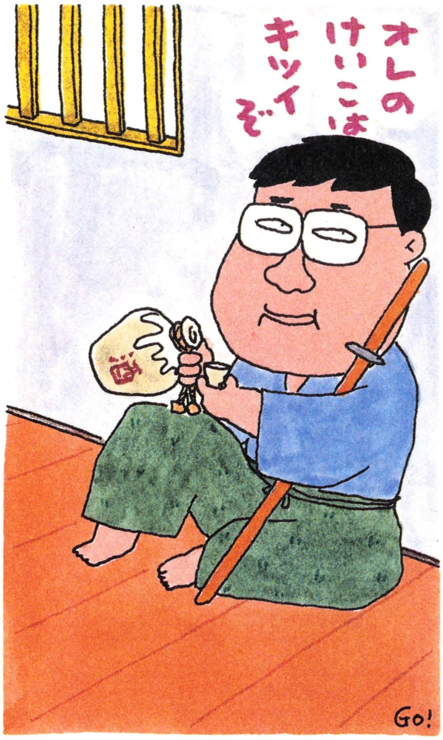
問 **食事をすませ、法善寺へキクちゃんを捜しに行こうと思ったのですが、御堂筋でも梅田でも、法善寺に関する情報がもらえません。どうすればいいのですか。**

答 さっきも言ったとおり、行きたい場所がある場合は、その場所に関する情報をだれかに聞かなくてはならない。法善寺に関する情報を聞くために、御堂筋や梅田を調べてみるというねらいは正しいんだけれど、キミはうっかり見落としをしているぞ。え、行けるところはぜんぶ行ったはずだって？ そうかな、キミは、食堂のおばちゃんに話を聞いていないんじゃないかな。食事をおごってもらったあと、すぐに食堂の外に出てしまって、食堂のことなんてすっかり忘れてたんじゃないか？ というわけで、法善寺へ行けなくて迷っているキミは、食堂に戻っておばちゃんと話をしよう。

気がつけば簡単なことほど、見落としやすいから、ゆだんしないようにね。



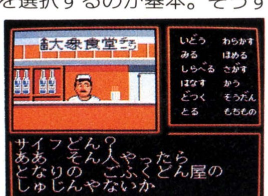
⬆食堂のおばちゃんに話を聞くとこのとおり。意外と盲点なのだ。



第3章 古文書を求めてはるばる東京へ。ところがそこで定吉を待っていたものは…!!

問 **梅田でサイフどんを捜しているのですが、まったく手がかりがつかめません。本当にサイフどんは梅田にいるんですか？　どうすれば会えるんでしょうか。**

答 「さがす・サイフどん」というコマンドを実行してみましたか？　人を捜すときは、このコマンドを選択するのが基本。そうすれば新しい発見があるはず。すでに食堂を見つけていたとしても同じこと。店の中をキョロキョロ捜しまわるのが基本。聞きこみはそのあと。



⬆梅田の食堂でうまく聞きこめば、サイフどんの情報が聞ける。

問 **いっしょに東京に行く仲間を選ぶのですが、だれとだれを連れていくのが正しいんでしょうか。みんなワガママで、なかなか仲間を決定できません。**

答 だれとだれを連れていくか、あいにく正解を教えるわけにはいかないけれど、だれかひとりを仲間にして、「そうだん」コマンドで話をしてみよう。すると、だれとコンビを組みたいか（または組みたくないか）、希望を聞くことができるから、その希望通りにメンバーを選んでいけばいいわけだ。仲間同士の“好き嫌い相関図”を作って分析するとわかりやすいかもね。でも、みんな腕ききだから、だれを連れていっても頼りになると思うよ。

問 **ディスコに入るためには、ネクタイをつけていないといけないそうですが、そんなもの、どこで手に入るんですか？**

答 ネクタイを売っているお店が見つかればいいんだけど、あいにくそういう店はないし、都合よく道に落ちているわけもない。そこらじゅうの人にお世辞を言いまくれば、気をよくして、ネクタイをくれる人がいるかもね。



⬆おスシ屋さんには行ってみたかな？　店の中をよく調べよう。

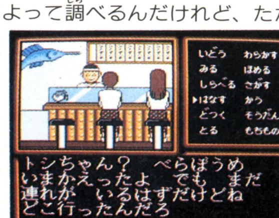
問 **ディスコには入れたのですが、かんじんのスリが見つかりません。お客に話を聞いてもまともに答えてくれません。**

答 ミニくまでを盗んだスリはディスコ内に隠れているはず。手がかりをさがそうと店のお客に聞いてみたが、みんな踊りに夢中でとりあってくれない。と、ここであきらめちゃダメだ。話を聞ける人がまだいることを忘れてるんじゃないか？　いっしょにディスコに入った女の子たちだ。見ず知らずのお客たちに話を聞くよりは、彼女たちのほうがたよりになるかもしれないよ。

問 **トシちゃんという男をさがして、スシ屋にやって来たのですが、それらしい客は見あたりません。どこにいるんですか？**

答 まず人捜しをするときは、「さがす」コマンド。これが基本。そのあとで聞きこみをする。すると、「トシちゃんは帰ったけれど、連れがまだいるはずだ」という話が聞ける。トシちゃんはもういないというワケだ。しかし、その連れに会うことができれば、トシちゃんのゆくえの手がかりを得られるかもしれない。

トシちゃんの連れがどこにいるか、これもやはり聞きこみによって調べるんだけれど、ただ聞きまわっただけじゃ、答えてくれないお客もいる。そんなときはおべんちゃらを並べて、おだてれば教えてくれるぞ。



⬆トシちゃんの連れがまだ店のどこかにいる。捜し出せ！

問 **NATTOのしかけた爆弾で、スシ屋がふきとんでしまいました。なんとか逃げ出せたのですが、それからちっとも先に進まなくなってしまいました。ひょっとするとハマってしまったのでは？**

答 すぐにハマリと思ってしまうのはよくないぞ。なにかできることがないか、もういちど考えてみよう。ひとつヒントをあげるなら、これまで2人の敵（黒子みたいな男）と戦ったはずだけど、そのとき手にいれたモノに重大なカギが隠されているんだ。え、なにを手にいれたか忘れちゃったって？　そんなことまでメンドウみきれないよ。

問 **敵のアジトで、顔にパックをしたあやしい男と出くわしましたが、正体が見破れません。トシちゃんだと思うんですが……。**

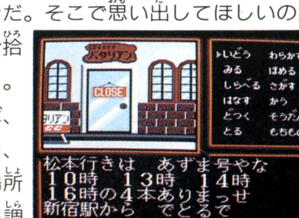
答 どうも敵らしいんだけれど、ハッキリ敵とわかるまでは攻撃できない。パックをしているので、顔で判断することは無理だ。パックをはがしたくても動きがすばやくてダメ。どうすればいいんだろうか……。こんなときは、懐柔策に出てはどうだろう。“買収”なんてどうかな。なに、どんな都合のいいコマンドはないぞ、だって？　よく見てごらんよ。買収だよ。わかるでしょ？



⬆どう見たってトシちゃんなんだけど、確証がない。

問 **バタリアンのマスターが残したテープから、敵は松本へ行くとわかりましたが、六本木から移動できなくて困っています。**

答 第1章のところで言ったとおり、移動するには、その場所に関する手がかりがなくてはならない。松本へ移動したくても、どうやって行けばいいかわからないと動くことができないわけだ。そこで思い出してほしいのが敵のアジトで拾ったあるモノ。それがあれば、日本国じゅう、たいがいの場所へ行く方法を調べることができるはずだよ。



⬆敵のアジトで手にいれたアレを使えば、先へ進めるぞ。

第4章 古文書を持った敵は、「あずさ号」に乗ったらしい。追えっ！

問 **新宿発の「あずさ号」の2号車で、仲間の連絡員である車掌に会い、古文書をわたしましたが、1号車に同じ顔の車掌がいて、くまでを見せると、自分も連絡員だといいます。いったいこれはどういうことですか？**

答 結論から言うと、2人の車掌のうちのどちらかはニセモノなんだ。よ一く考えてごらん。これまで出会った連絡員のことを。みんなミニくまでを見せるまで、仲間と認めてくれなかったはずだ。ところが、ひとりめの車掌はくまでを見せないうちから、自分が連絡員であると名乗ってきた。これはどう考えても変じゃないか？でも、コイツにだまされないと話が先に進まないようになっているので、とりあえずだまされておこう。



⬆くまでを見せないと仲間として認めてくれないほうがホンモノだ。

問 **小淵沢に到着したので、仲間の連絡員を捜しているのですが見つかりません。駅弁売りがいたので、ミニくまでを見せたのですが、なんの反応も示してくれません。この駅弁売りが連絡員ではないのですか？**

答 これまでのパターンなら、ここでミニくまでを見せると、「あんたが定吉どんか…」となるところだけれど、この駅弁売りはどうも会所の連絡員ではないようだ。かといって、まわりを見わたしても他にそれらしい人物は見あたらない。さて……。

とにかくここは、駅弁売りもいることだし、駅弁を買って食べたらどうかな。ホラ、「腹が減っては戦ができぬ」って言うでしょ？　食事をすれば道がひらけるかも。



⬆あわてずさわがず、お弁当でも食べましょう。そうすれば……。

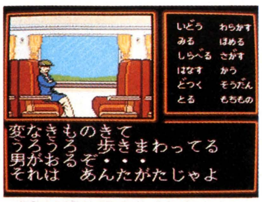
「あずさ号」乗客マップ1

1号車		通路	
2号車	アベック	通路	親子連れ
3号車	男3人	通路	女2人
	おばあさん		

第5章 さあ、敵の工作員の化けの皮をはぎとってやれ！

問 **小淵沢から新しいお客さんが乗ったようなので、あやしいヤツがいなかったかを聞いてまわったのですが、なにひとつ手がかりになるようなことが聞けませんでした。敵に逃げられてしまったのでは？**

答 たしかに、小淵沢で逃げられたかもしれないけれど、敵も命令されて動いている身だろうから勝手な行動はとれないはず。したがってこの列車に乗っていると思って間違いない。ではなぜ手がかりが得られないか、それは聞きこみのしかたがマズイからだ。ただ話を聞きまわっているだけじゃ、聞きだせないことがあるかもしれないぞ。ほめたり、笑わせたりして、その人の気持ちをなごませてから話をすれば、より好意的に答えてもらえるはずだ。聞きこみをするときは、こういうちょっとした工夫が大切ということを忘れないようにね。



⬆まず好感を持たれなくちゃ、聞きこみは難しいぞ。

問 **ホシガキ隊のひとりが、退屈でたまらないから本かなにかが欲しいと言うので、おじいさんからもらった文庫本を渡すと、これじゃイヤだと言います。どうすればいいですか。**

答 まったくワガママなアイドルだ……と怒りたいところだけど、目的のためにはグッとガマン。文庫本がダメなら、マンガでもみれば……。そういえば、マンガを持っていた乗客がいたはず。その人のところからマンガを取ってこられたら……。



⬆ワガママなアイドルの態度に腹が立つのはわかるけど、ここはガマン。マンガを持ってきてあげよう。

「あずさ号」乗客マップ2

1号車		通路	
	おじさん		
2号車		通路	親子連れ
	おじいさん		金髪の女
			スーツの男
3号車	男3人	通路	女2人
	おばあさん		

第6章 古文書をめぐり、真田にくりひろげられる大騒動！

問 古文書を奪還し、松本に着きました。ところが、駅員にくまでを見せても答えてくれないし、まわりの人も冷たい。移動でもきません。これからどうすればいいのですか。

答 松本駅についたとたん、とほうに暮れてしまったいるわけだけど、ちょっと考えてみよう。定吉たちはなんで松本に来たんだっけ？　そう、敵を追って来たんだよね。てことは、松本には敵の工作員が待ちかまえているんじゃないだろうか。あたりをちょいと見回してごらん。どこかに敵がひそんでいるかもしれないぞ…。



⬆古文書の到着を待っている敵の工作員がどこかに…。

問 敵が待つという、真田へ移動しようと思うのですが、バスの運転手が休憩中だといって動いてくれません。

答 仲間をさらって逃げた敵の工作員が、真田で定吉を待っている。ところがかんじんの真田行きのバスの運転手が言うことをきいてくれない。ほめても、笑わせてもダメ。どついてみても同じこと……。でも、どついたときの運転手のメッセージがちょっと変だったことに気がつかなかったかな？　それに気がつけば、運転手にひと働きしてもらう方法がわかるんだけどね。



⬆やめなはれ？　関西弁をしゃべるとは変だぞ。

問 博物館の館長さんが見つかりません。食堂も、コーヒー屋も見てまわりました。いったいどこにいるんですか？

答 また人捜しですね。なんども言うように、人捜しをするときは、ていねいな聞きこみが大切。ただ聞くだけでなく、ほめたり、笑わせたりして、好感をもたれてから聞くようにするといいんだ。そうそう、食堂のお客さんや、通行人に話を聞くことを忘れちゃいないだろうね？



⬅博物館のとなりにある食堂。館長さんが食事をしに来ているかもしれない。

問 コマンドーとの対決中、武器の包丁が折れてしまいました。あんな大男と素手で戦うのはとても無理です。これからどう戦えばいいんですか？

答 定吉七番の必殺武器の包丁が壊れたとなると、それに代わる武器を手にいれなくてはならない。周囲を見ると、展示物の日本刀や鉄のオノがある。これらを使えればいいんだけれど、これらは文化財。定吉ひとりの判断で使ってしまっていいものかどうか……。



⬆頼みの綱の包丁が折れた。武器なしでは戦えないぞ。

第7章 そして物語は、興奮のクライマックスへむかう……。

問 キョウジュはカマやんのところにいるとマスやんから聞いたので、通天閣へ行きました。でも、キョウジュはいないし、カマやんは寝たきり。キョウジュはどこ？

答 古文書のナゾを解くため、キョウジュを捜しに通天閣に来たものの、かんじんのキョウジュの姿は見あたらないし、カマやんはあいかわらず寝ていて、どついても笑わせても起きてくれない。

もしキョウジュが先にここへ来ていたとしてカマやんを起こすことができたろうか？　いくらキョウジュといえども、寝込んでいるカマやんを起こすのは無理だろう。しかし、なにか伝えたいことがあるとすれば、カマやんが起きたときのために、なにか置いていったかもしれない。ここはひとつ、なにかないか、そのへんを調べてみてはどうだろう？



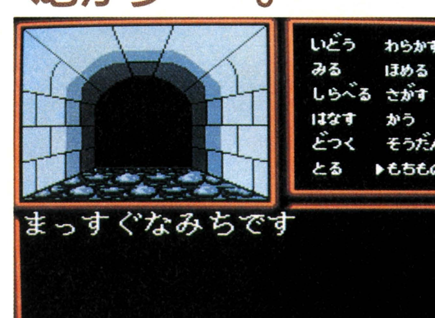
⬆キョウジュの姿が見あたらない。カマやんはあいかわらず寝てる。

申しわけないんだけれど、ここから先の内容に関する質問にはお答えできない。第7章の残りと、第8章については、自分自身のアタマで解いてほしい。ここまで解いたんだから、あきらめちゃもったいないぞ。

古文書に隠されたナゾを解明し、秀吉の黄金を見つけ出したとき、事件はまた新たな局面をむかえる。最後の最後まで、定吉七番の戦いは終わらないのだ。けっしてゆだんなどしないように。では、諸君の健闘を祈る。



⬆NATTO工作員の執ような妨害。だが、われらが定吉七番はそんなことではくじけたりしないのだ。



⬆薄暗い迷路のどこかに、秀吉が隠した黄金が眠っている。いったいどこに行けばいいのだろう……。

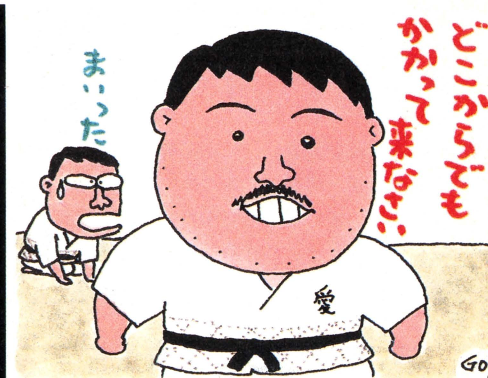


⬆つ、ついに見つけた。これが秀吉の黄金だ。あまりのまばゆさに目がつぶれてしまいそうだ。こりゃすごい！

達人道場 その二



■NCS／発売中／¥5,500

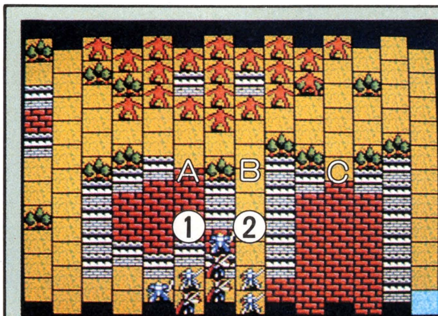


というわけで、ワタシがSLGの達人、ビショップ小峯です。シンプルに見えて奥の深いSLG『ガイアの紋章』を、いっしょに楽しみましょう。

何度挑戦しても途中で破れてしまうキャンペーンモード。苦労しているキミのために必勝法を伝授しよう。これを読んでもう一度挑戦だ！

キャンペーンモード必勝講座 第1回

1 序章



●キーポイント

進路はA、B、Cの3コース。A、Bコースはアーマーナイトとファイターのコンビ、Cコースはファイターとアーチャーのコンビで進撃。残り2機のアーチャーは、①と②に配置して、A、Bの援護にあたる。

敵ユニット構成

ゾンビ×20

●おすすめユニット編成

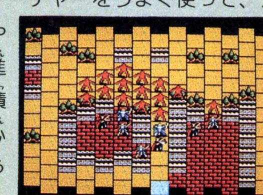
ファイター×3
アーチャー×3
アーマーナイト×2　計　12ポイント

●選択する魔法

技

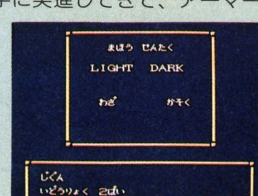
●アーチャーの援護がカギ

アーチャーの魅力は、城壁に乗れることと間接攻撃ができること。しかも1ポイントで生産できる。アーチャーをうまく使って、アーマーナイトやファイターの進路をひらき、積極的に敵の中心へ進ませるようにしよう。



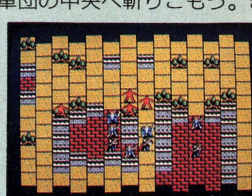
●敵に「加速」を使わせろ！

ターン数を短縮するための最大のポイントがコレ。なにせ相手はゾンビ。何びき来たって怖くない。勝手に突進してきて、アーマーナイトの反撃でバタバタ倒れてくれるから、あっという間に片付く。5ターンで勝てることも。



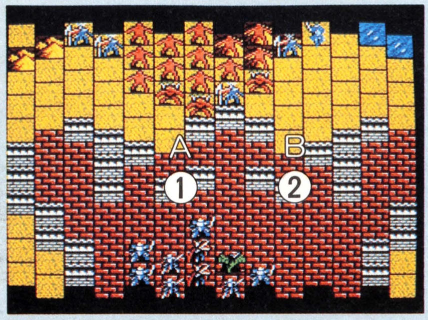
●アーマーナイトを前面に

アーマーナイトの戦力は大いに頼りになる。アーマーナイト＋ファイターのコンビネーションで、ゾンビ軍団の中央へ斬りこもう。また、常にアーマーナイトが最前列に来るように移動させることも忘れないようにしたい。



イラスト／中野豪

2アグルの勇士たち



●キーポイント

せまい城壁の間での攻防戦となる。A、Bを突破することがカギ。アーマーナイトを前に出し、力で突破せよ。アーチャーは①と②に配置し、援護させる。同時にドラゴンナイトで後方の敵を確実にたたくこと。

敵ユニット構成

ガナーウルフ×3	バーサーカー×4
ゾンビ×12	ダークナイト×1

●おすすめユニット編成

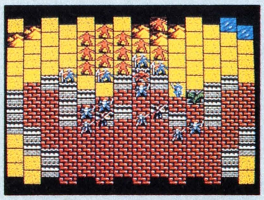
ファイター×3
アーチャー×2
アーマーナイト×4
ドラゴンナイト×1　計22ポイント

●選択する魔法

力

●せまい通路の通り方

このマップは城壁が多く、通路がせまいため、進撃が難しい。まずアーチャーが最前列の敵を倒し、そのすき間にBが入って2列めの敵を倒し、さらにそのすき間にAが入りこんで攻撃するというパターンが最良だけれど、運が悪いと、まるで動けないこともある。



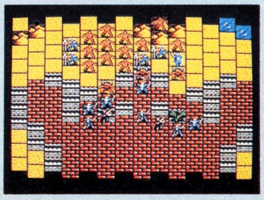
●「減速」を使われたら…

もし、敵軍の「減速」の魔法が成功したら、リセットをかけてやり直したほうがいい。べつに勝てないわけではないが、短いターン数で勝つことが無理になるのだ。きたないとかセコいとかいう考えもあろうが、キャンペーンを戦い抜くためには、しかたないことなのだ…。

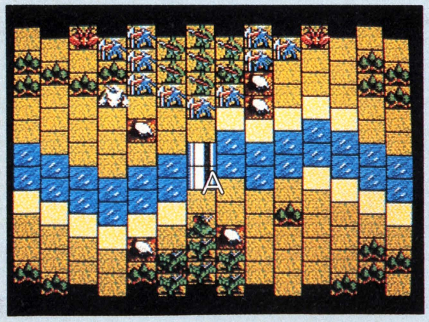


●ガナーウルフが第1目標！

自軍のアーチャーにあたる力を持ったガナーウルフ。なんともやっかいな存在である。したがって、第1の攻撃目標はこのガナーウルフだ。アーマーナイト軍団をもって、こいつらを早めに倒さないと、後方のファイター部隊に損害が出て、追い討ちがかけられなくなるぞ。



3ブラッディブリッジ



●キーポイント

ドラゴンナイト6ぴきのときは、タートルナイトをAに配置し、バーサーカーの渡河を防ぐ。こうしておいて、川の上から間接攻撃すれば、バーサーカーの反撃をくらわない。ボーンディーノとキングロブスターに注意。

敵ユニット構成

キングロブスター×2	半魚人×7
バーサーカー×10	ボーンディーノ×1

●おすすめユニット編成

ドラゴンナイト×6
タートルナイト×1　計32ポイント
余裕があれば、
ドラゴンナイト×8　計40ポイント

●選択する魔法

技

●ボーンディーノを集中攻撃！

このシナリオで最も警戒しなければならない敵はボーンディーノだ。間接攻撃ができるうえに、攻撃力が3もある、とんでもない強敵だ。とにかく、総力をあげてコイツを3ターン以内に倒すことだ。でないと戦いが長びいてしまう。失敗したらリセットしたほうがいい。



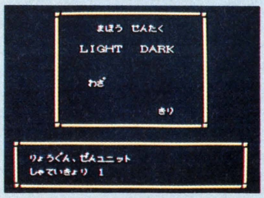
●「霧」・「もや」は好都合？

これらの魔法が成功すると、ドラゴンナイトの射程は1になるが、同時にボーンディーノの射程も1になり、脅威が半減する。間接攻撃のできないボーンディーノなら、それほど恐れることはない。とはいえ、最優先で倒さねばならない敵であることに変わりはないが。



●「剣」が成功したら…

敵が「剣」の魔法を成功させたら、残念ながらリセットするしかない。なにしろ敵の攻撃回数が1回増えてしまうのだ。それでなくても強い敵が多いのに、「剣」が成功したら最悪の事態だ。ヘタをすれば敗北するかもしれない。早く、確実に勝つために、涙をのもう。



ガイアの紋章データ集

●ユニットデータ

ライト、ダーク、両軍の全ユニットのデータを紹介しよう。これから先も使うものなので、このページをコピーしておくといいだろう。データを見ると、ダーク側のほうが強いような気もするけれど、そこはテクニックでカバーだ。

ライトサイド

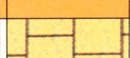
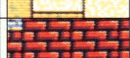
名称	攻撃値	耐久値	射程	移動力	ポイント	区分	備考
ライトロード	3	8	4	2	17	陸上	反撃
グランディーノ	3	8	2	2	8	陸上	
ファルコンナイト	2	2	1	5	2	航空	
ライトナイト	2	4	1	3	2	陸上	
ファイター	1	2	1	2	1	陸上	反撃
アーチャー	1	1	3	2	1	陸上	城壁に入れる
ホワイトドラゴン	12	40	2	4	255	航空	反撃
アーマーナイト	2	6	1	2	3	陸上	反撃
ドラゴンナイト	2	5	2	5	5	航空	
クロスボー	2	1	5	1	3	陸上	
アクアファイター	1	1	1	2	1	水上＋陸上	反撃
タートルナイト	1	10	1	1	2	水上＋陸上	
アクアナイト	2	4	1	3	2	水上	
ガレーシップ	2	6	4	2	5	水上	
シビリアン	0	1	1	2	3	陸上	
74式戦車	5	9	7	3	13	陸上	
現用歩兵	2	1	4	2	3	陸上	城壁に入れる
AH-1 コブラ	7	5	5	7	17	航空	
ジープ	3	2	4	4	5	陸上	
足軽	1	1	1	2	1	陸上	反撃
騎馬武者	2	2	1	3	2	陸上	反撃
鉄砲	2	1	4	2	2	陸上	
忍者	3	2	1	2	1	陸上	反撃

ダークサイド

名称	攻撃値	耐久値	射程	移動力	ポイント	区分	備考
ダークロード	3	10	4	2	17	陸上	反撃
ボーンディーノ	3	9	2	2	8	陸上	
ウィングナイト	2	3	1	5	2	航空	
ダークナイト	2	4	1	3	2	陸上	
バーサーカー	1	2	1	2	1	陸上	反撃
ガナーウルフ	1	1	3	2	1	陸上	城壁に入れる
ダークドラゴン	12	40	2	4	255	航空	反撃
ダークアーマー	2	7	1	2	3	陸上	反撃
ワイバーン	2	6	2	5	5	航空	
カタパルト	2	1	5	1	3	陸上	
半魚人	1	1	1	2	1	水上＋陸上	反撃
キングロブスター	2	4	1	2	2	水上＋陸上	
クラーケン	3	12	1	2	2	水上	
グレートイール	2	4	1	5	2	水上	
ゾンビ	1	1	1	1	1	陸上	
T-72 戦車	5	10	7	4	13	陸上	
現用歩兵	2	1	4	2	3	陸上	城壁に入れる
M I-24 ハインド	6	7	5	6	17	航空	
ジープ	3	3	4	4	5	陸上	
足軽	1	1	1	2	1	陸上	反撃
騎馬武者	2	2	1	3	2	陸上	反撃
鉄砲	2	1	4	2	2	陸上	
忍者	3	2	1	2	1	陸上	反撃

●地形効果

地形を味方につけること、これは勝つための鉄則。この地形効果表をよく見て、ユニットを配置するときに不利な地形を選ばないように注意しよう。

地形	地形写真	ユニット別移動コスト			地形修正	
		地上	水上	航空	防御	攻撃
平地		1	×	1	—	—
森林		2	×	1	有利	—
斜面		2	×	1	—	有利
砂地		1	×	1	不利	不利
石畳		1	×	1	—	—
城壁		×(2)	×	1	有利	—
橋		1	×	1	—	—
岩		×	×	1	—	—
水上		×	1	1	不利	—

(注) ×印の地形には入れません。

●魔法

『ガイアの紋章』では、魔法の成否が勝敗の大きなカギを握っている。場合によっては、敵の魔法を逆手にとることもできる。使用方法をくれぐれも誤らないようにしよう。

名称	成功確率(%)	効果
力	100	攻撃が成功したとき、50%の確率で追加ダメージを与える。
剣	30	攻撃回数が1回増える。
技	50	命中確率が20%アップする。
甲	100	敵の攻撃が命中したとき、30%の確率でダメージを無効にする。
鎧	30	耐久値が2ポイント上がる。
加速	50	自軍ユニットの移動力が2倍になる。
減速	50	敵軍ユニットの移動力が半分になる。
もや	80	両軍、全ユニットの射程が半分になる。
霧	50	両軍、全ユニットの射程が1になる。
風	100	もや、霧の魔法を無効にする。
稲妻	30	ゲーム開始時、敵の全ユニットに対し、2回攻撃する。
雷雲	100	自軍フェイズ開始時、20%の確率で全敵ユニットを、攻撃力1で攻撃。
竜巻	100	ゲーム開始時、自軍15%、敵軍20%の確率でユニットが飛ばされる。
時空	50	自軍のみ、あらゆる地形効果を無視することができる。
圧迫	100	敵のフェイズを10%の確率で強制的にパスさせる。

達人道場 その三

決戦 プロテニスワールドコート　第1回

遊びじゃないのよテニスはッヘ

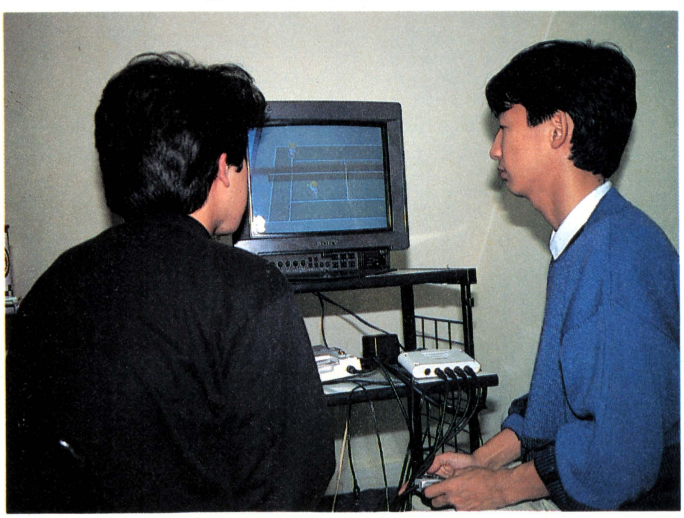
編集部内ランキング決定戦

去る11月2日、入稿前の忙しいとき、㊙PCエンジン創刊記念特別企画、『ワールドコート』大会が開催された。メンバーは、日頃、仕事そっちのけで特訓に次ぐ特訓を重ねている㊙テニスプレイヤー8人。実力No.1はだれだ⁉

テニスプレイヤーの心得6カ条

一、なによりもまず、紳士たれ。
一、プレイ後のコントローラは清潔に。
一、人に技を教えるな、盗ませよ。
一、いいプレイに拍手を惜しむべからず。
一、試合中の電話の取り次ぎは無視せよ。
一、観客は石と思い、プレイに集中せよ。

ビート剛、初代チャンプに輝く!!



抽選により組み合わせが決定。キャラクターは自由。準決勝までは全試合1セットマッチで行われた。決勝に残った2人は予想どおり、ビートと今村。もうひとりの優勝候補ローラ高野氏は惜しくも準決勝で敗れ去った。

そして決勝戦。両者ともキャラはぶんぶんを選んだ。第1セットは7－5で今村が取り、続く第2セットはタイブレークに突入。ここで突然、今村のミスが重なり、7－6でビートがセットを奪い返した。第3セットは4－4まで互いにサービスをキープし、がっぷり四つの試合展開が続いたが、その後2ゲームをビートが連取し、34分間にわたる熱闘に終止符をうった。　というわけで、第1回㊙編集部ランキング1位はビート剛氏に決定！

みすたあ高木
ビート剛
ふぁんきい岡本
ローラ高野
クラッシャー塚田
スケルトン甲田
すぺしゃる今村
ビショップ小峯

優勝　ビート剛

読者諸君からの挑戦を待ってるぞ!!

自分のまわりには相手になるやつがいない、オレも㊙の人に挑戦してみたい、という読者諸君！　今すぐハガキに①住所、②氏名、③年齢、④電話番号、⑤キャラクターの名前を書いて㊙PCエンジン編集部テニス係まで送ろう。もちろん、友だちとペアを組んでのダブルスもOK。その場合は、忘れずにダブルス希望と書くこと。3セットマッチで試合に勝った人には豪華記念品をプレゼントしちゃうぜっ!!



次回はナムコへ遠征だ!!

『ワールドコート』では世界No.1の実力を誇るナムコットチームに㊙編集部が挑戦！　メンバーは今回、優勝に輝いたビート剛、そしてローラ高野、すぺしゃる今村の3人。以前、ナムコのKON²氏と対戦し、惨敗に終わったすぺしゃる今村はこう語る。「レベルが違いすぎますよ。挑戦するのはまだ早いんじゃないすか、ビートさん」。ビート剛いわく、「私は絶対負けない。コンコンでもチンチンでもかかってきやがれ！」とかなり強気。次号をお楽しみに。

イラスト／中野豪　

PC移植市況月報

発行所
ゲームの達人情報局
1988年11月29日発行
第1号

PCエンジンに移植されたらいいなベスト20だ！

順位	ポイント	ゲーム名	オリジナル版(移植ずみ)	ウリ
1	469	ドラゴンクエスト	ファミコン(MSX)	『Ⅵ』の噂はどうなった？　まだまだ根強い人気はさすがRPGの横綱。
2	245	スーパーマリオブラザーズ	ファミコン	すっかり冷めたかと思いきや、まだこの人気。マリオは永遠に不滅です。
3	238	Y's	パソコン(FC・セガ・MSX)	FCのみならずセガにまで移植された人気RPG。エンジン化も当然。
4	178	グラディウスII	アーケード(MSX)	コナミの誇るスペースシューティング。その難度の高さはマニア向け。
5	175	大魔界村	アーケード	アーケードも最近出たばかりの西洋風アクション。前世評の高さで5位。
6	159	ベストプレープロ野球	ファミコン	正にデータ野球の決定版がこれ。でもどうやってバックアップするの!?
7	97	燃えろ!!　プロ野球'88	ファミコン	選手の体型、フォームなどがリアル。より良いグラフィックで見たいね。
8	88	源平討魔伝	アーケード(X68K・FC)	FCでは容量の関係でシミュレーションに。ぜひアクションで移植希望。
9	86	ソーサリアン	パソコン	イース同様、パソコン方面で人気のRPG。シナリオが何本もあるぞ。
10	69	アフターバーナー	アーケード(セガ)	戦闘機を模した体感ゲーム。体感のノリをどこまで再現できるのかな？
11	67	オーダイン	アーケード	背景やキャラの回転がウリの横スクロールシューティングゲームなのだ。
12	66	超絶倫人ベラボーマン	アーケード	ボタンを叩く力の強弱がキャラの攻撃力に反映されるアクションゲーム。
13	65	ファイナルファンタジー	ファミコン	FC版では不可能だった天野喜孝氏のデザインをそのまま移植できそう。
14	64	ロックマン	ファミコン	FCで静かなブームを呼んだアクションゲーム。『2』の方は移植期待大!!
15	63	ファミコンウォーズ	ファミコン	本格派シミュレーション。移植されたら『PCエンジンウォーズ』!?
16	63	地獄めぐり	アーケード	乱心した閻魔を倒すため、7つの地獄をめぐるアクションゲーム。
17	57	桃太郎伝説	ファミコン(X68K)	桃太郎をパロったおとぎ話風RPG。さくまさんに早くせっつこうね。
18	51	獣王記	アーケード(メガドライブ)	人から獣へ変身する獣人アクション。メガドライブ版を超えられるか？
19	42	究極ハリキリスタジアム	ファミコン	ファミスタ型野球ゲーム。ゲーム自体よりも乱闘シーンなどがウリ。
20	38	リターンオブイシター	アーケード(X68K・MSX2)	アーケードには珍しいダンジョン突破型RPG。ギルとカイに強い人気。

「各メーカーのみなさま、PCエンジンにすばらしいソフトを移植してくださいまし」というみんなの切実な“ゲーム移植願望”をかなえるコーナー！

左にズラリと並んだ20本のゲーム。これは何かっちゅうと(勝)ファミコンに来た、PCエンジン化してほしいソフトの上位20位なのだ。ちょっと見ただけでもFCやらアーケードやらいろいろなジャンルから、エンジン化を望む声が多いのが一目でわかるね。

しかし、ただのベストランキングでは他誌と何ら変わらない。そこで、当(勝)PCとしては、この移植化希望の声をメーカーに反映させるべく、毎号移植化を望む声を累積表（毎号送られてくるポイントを加算していったもの）と、前号のポイントとの比較を掲載し、エンジン移植化の動向を探りつつ少しでも早くみんなのゲーム化希望の声を届かせたいと思う。それが“PCエンジン移植市況”の役目であり、おもしろ味なのだ。

1票でも多くポイントを入れてくれれば、それだけゲーム化に近づくのだ。なぜなら累積ポイントがもし1万通を越えた移植化希望のゲームがでたら、メーカーにわれわれが直訴状を持って陳情し、ゲーム化をせまっちゃうからなのだ。ま、それには移植化を望むみんなの声がたくさん必要なので、ぜひ協力してほしい。できれば直訴状も募集しちゃうから、“俺の意見をメーカーに持っていってくれ”と望む人は、ガンガン書いて送ってね。

人気急上昇『大魔界村』!



⬆前作以上に手ごわい。きびしい。オドロオドロさは忠実に再現できるだろうね。

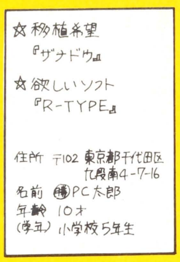
3年前に大ヒットした西洋風アクションゲーム『魔界村』の続編。再び悪魔と対決すべく旅立ったアーサーの活躍を描く。豊富になったアイテムに加え、魔法も使えるようになった。しかし敵の攻撃も前作以上にキビしくなり、ギロチンや砂地獄などのトラップもアーサーの行く手をはばもうとするのだ。

キミの1票が相場をつくる!!

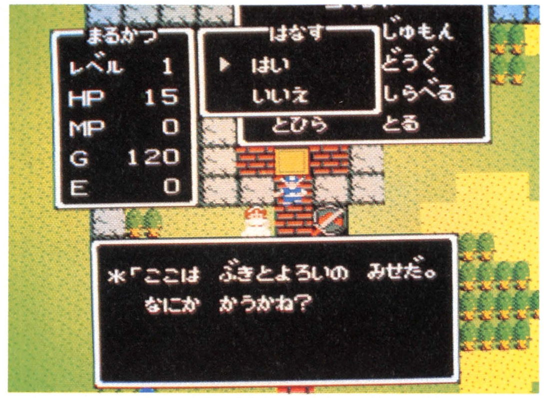
“～をエンジンに移植してくれ～っ”と思うキミは、ハガキで右の要領で相場に参加してほしい。

送ってくれた人のうち、抽選で5名に希望ソフトをプレゼント！

あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル㈱PCエンジン編集部「移植」係



注目株 ガ然強し!! 『ドラゴンクエスト』シリーズ



⬆FCでいうRPGをこの形に定着させたのも『ドラクエ』だった。

もう今さら何の説明もいらないでしょう。さすがに社会現象をまき起こしただけに移植願望は2位の『スーマリ』に約2倍もの票差をつけ、ダントツの1位に!! 国民的流行ソフトとして(?)エンジンの美しいグラフィックで今一度ドラクエを再現してもらい、再び感涙にむせびたい者が多いのだろうか？ それともPCエンジンのみのオリジナル版『ドラゴンクエスト』を願う声なのだろうか？ どちらにしても、もっとアレフガルドの未踏地をノゾいてみたいという期待の大きさはヒシヒシと感じられるので、今後の動向次第では、実現の可能性もある……かな？

インフォメーション

PCエンジン内蔵TV

PC-KD863G

その昔「C1」というファミコン内蔵テレビが発売されていたが(現在は生産中止)、こちらはPCエンジン内蔵テレビ。これは正式にはパソコン用カラーディスプレイと呼ばれるもので、名のとおりパソコン用表示画面としてももちろん使える。着脱式スピーカも装備されているぞ。もしキレイな画面でエンジンをプレイしたい、そして将来はパソコンのほうもそろえていきたい、と思ってる人は要チェックだ。くわしくは近くのパソコンショップで。NECおよびNECホームエレクトロニクスより発売中。定価¥138,000。PCエンジンですっかりおなじみの『R-TYPE』のPC-88バージョンも新しく発売。この画面でプレイし比べるのも一興かもね。



スローモーション機能がついた！

アスキースティックエンジン

アーケードの人気ゲームがドンドンPCエンジンに移植されつつあるけど、超難度ゲームもこれさえあれば百人力。毎秒30発の連射モードに加え、なんとスローモーション機能がついた！ これで苦手ゲームも攻略可能になったぞ。もうMSX用スティックを改造したりするメンドウもおさらばさ。㈱アスキーより12月上旬発売予定。定価は¥5,900。



無料レンタルゲームビデオ

DIGITAL VIDEO PRESS VOL.1

“サイトロン・レーベル”というと、ゲームミュージックなどでもう有名だけど、これらを発売しているサイトロン・アンド・アート㈱と㈱ポニー・キャニオンが共同で、無料レンタル・ビデオ『デジタル・ビデオ・プレス』を創刊した。全国レコード店、ゲームセンターなどで借りられるぞ。くわしくは☎03(221)3151まで。



「PCエンジンのすべて」がわかる

SUPER GAME EXPRESS

この年末年始にPCエンジンを買おうかどうか迷っている人も多いと思うけど、このビデオを見たらきっと欲しくなってしまうことうけあい。最新ゲームが実際に動いているのがバッチリ入っているからだ。全国の書店、コンビニエンスストアで発売。㈱双葉社より定価¥1,980。



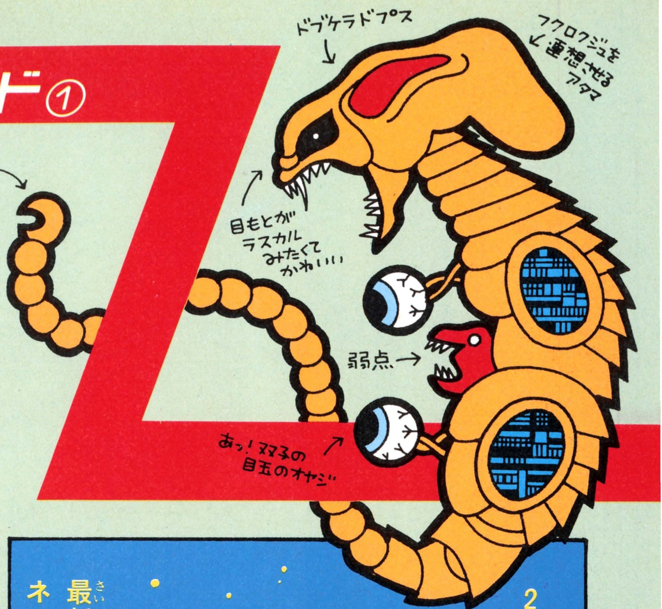

ウルトラマルケイははっきりいってかなり強い
ペロペロ…
ンニャ?
モゴモゴ
モゴ
ぬ
も
な
ガウバー(500点)又の名を特攻モグラ
↘ピンク(200点)
キャンサー(300点)↓
バッ
地表に出てくる前にやられちまったガウバーほどマヌケなもんはない
1100点
その後も向かうところ敵なしのウルトラマルケイ
そして——
レレレのおじさん(100点)→
巨顔兵器ルーミンスー(800点)↑
ゴンドラン(200点)↑
2700点
出たッ! 1面最強の敵!
ドブケラドプス(5000点)
ドブ・ゲロ・ドブスじゃねえからなっ
自分で言うかっつ
フ〜〜ッ!!
ドブ公の後頭部
COME ON! BOY
↖使い古されたギャグ
ンニャ〜〜?
PIKU PIKU
そぉ〜っと
てっ
パシッ
パシッ
やっぱりウルトラマルケイには怖いもんなんかない
ウニャニャニャ〜〜
PLEASE CONTINUE
7700点

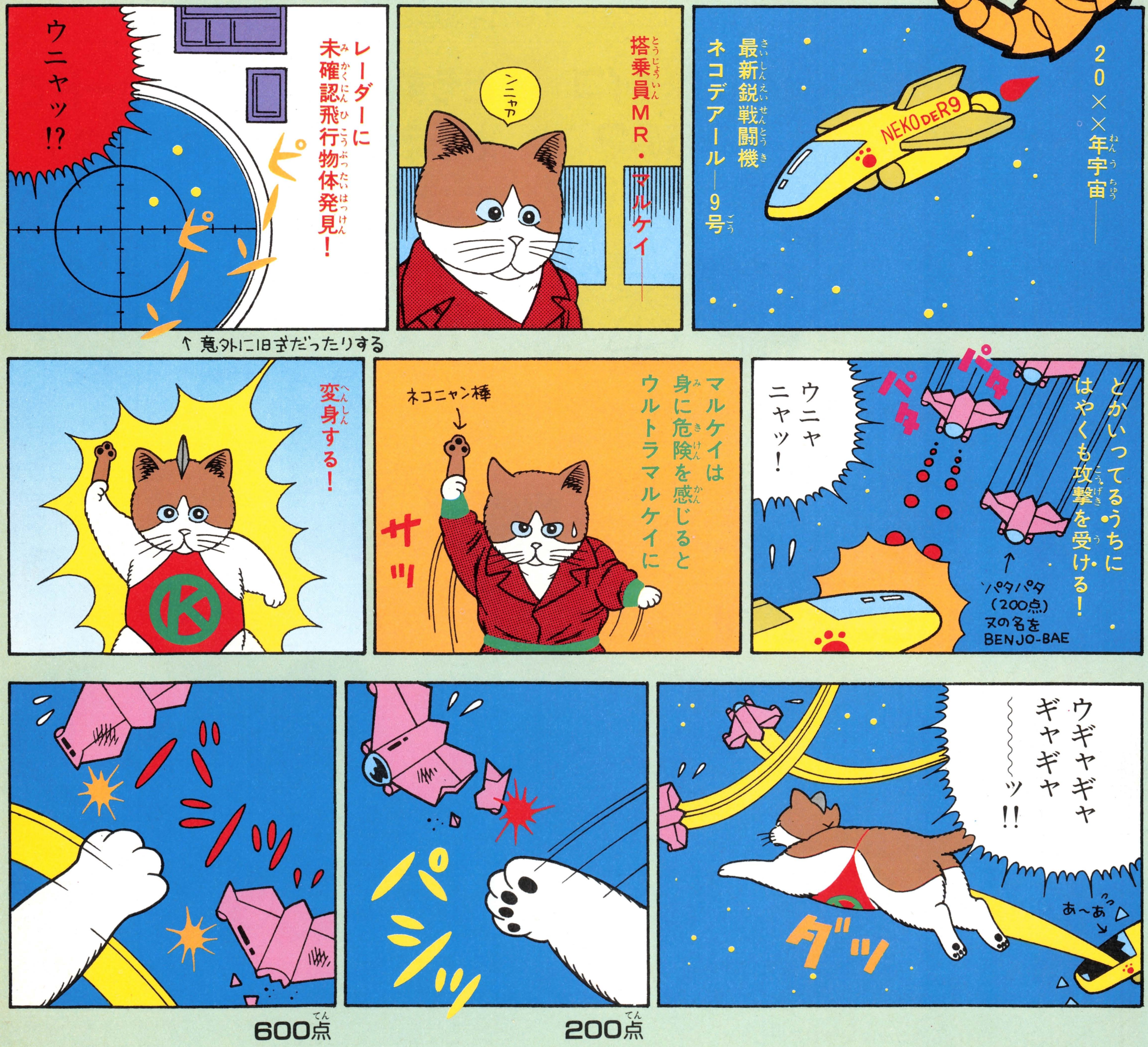
伊達めがねの偽パラレルワールド①

NiSEMON

吾輩はネコで R-TYPE I

SCENARIO&DESIGN DATE-MEGANE





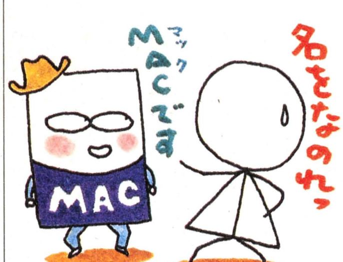
マルカツアタックカード

MAC(マック)システム

㊜ファミコンではもうおなじみの"MACシステム"が、㊜PCエンジン読者のキミのために本誌に登場!! キミも"MACシステム"を利用してカシコイ読者となろう!!

1 MACってなあに?

"MAC"とは、"Marukatsu Attack Card"の略称なのです。まぁ、名前はともかく、このカードは㊜PCエンジン編集部と、愛読者のキミとの間をとりもってくれる、コミュニケーションのためにあるのですョ!



2 なにかイイコトあるの?



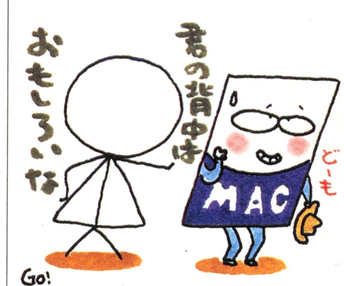
下のゴウカ賞品リストを見て、ピーンときてるカンのいいキミ!! そう、MACカードでもらえてしまうのです!! カードの数字はその点数なのです。単位は"MAC"。それぞれの規定点数を集めて㊜に送ってネ!

3 どうすればもらえるの?

なななななんと!! 今号から毎号本誌についてきちゃうのだ。それもフトッパラに18MAC!! また本誌でキミの書いた物が採用されると、100MAC以上の価値ある特別カードがもらえちゃう!! ねらうっきゃない!!



4 このカードで遊べるの?



カードの表は、見てのとおりカッコいいキャラクターカードになっているのです。気にいったカードはコレクションしちゃおう。裏にはそのキャラクターの豆知識入り!! HPとMPで遊び方も考えてみてネ♡

これがMACの賞品だ!!

ちょっと手軽にタクサン集めて豪華、20種類の選択!!

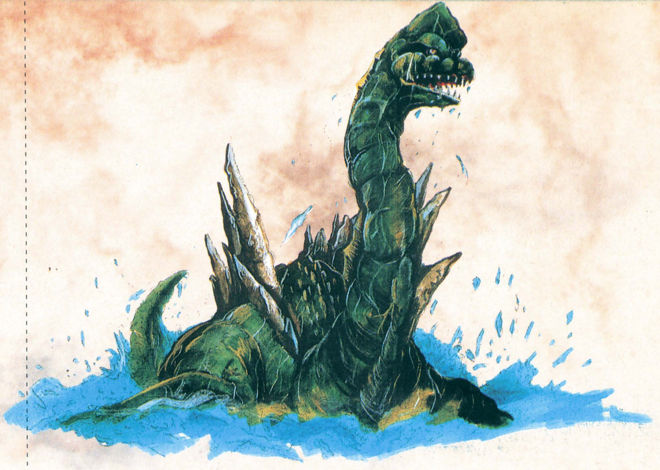
1	㊜ステッカー	20MAC	11	AVブースター	2,500MAC
2	㊜ボールペン	50MAC	12	ソフト(¥5,000台)	3,000MAC
3	㊜シャープペン	200MAC	13	アスキースティックエンジン	3,500MAC
4	㊜専用原稿用紙	300MAC	14	ソフト(¥6,000台)	4,000MAC
5	MACホルダー	500MAC	15	ラジコンカー	10,000MAC
6	㊜テレホンカード	670MAC	16	カメラ	10,500MAC
7	㊜Tシャツ	1,200MAC	17	ウォークマン	11,500MAC
8	ジョイタップ3	1,500MAC	18	セガ メガドライブ	12,500MAC
9	マルチタップ	2,100MAC	19	CDプレイヤー	13,500MAC
10	ターボパッド	2,300MAC	20	PCエンジン	14,500MAC

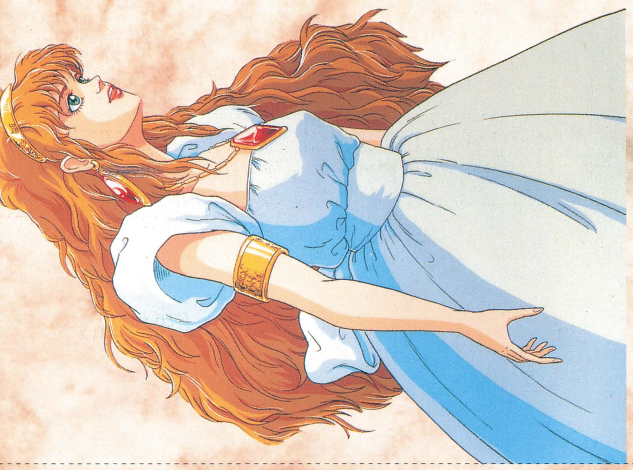
㊜ファミコンでもつかえちゃう!

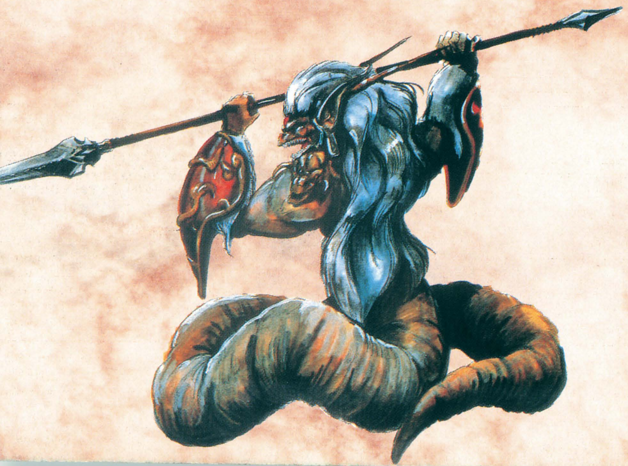
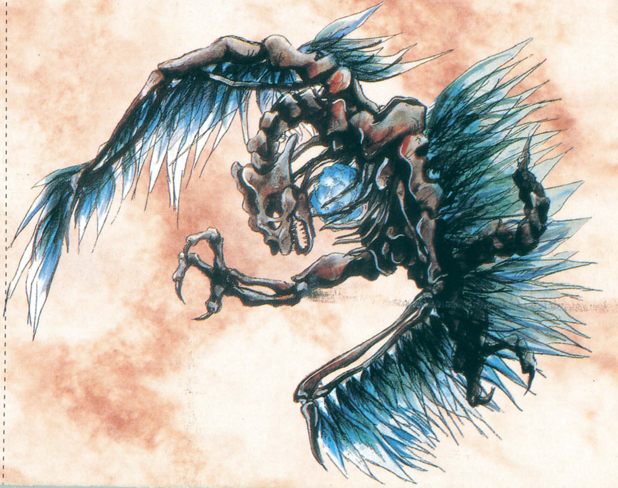


イラスト/中野豪

＊プレゼント応募方法は次号で発表します。

5 MAC NO. 001

ドラゴンスピリット①

アムル

王国の国境守備隊長。王国のため、そして姫のために献身する、男前の好青年。

魔王ザウエルにさらわれた姫を連れ戻すため、太陽神アーリアの神託を受け、みずからブルードラゴンとなってザウエルの元へと向かう。その変身シーンであるオープニングは、なかなか見ごたえがある（ただしアーケード版のみ）

姫のために危険もかえりみず、必死で戦う彼の姿には、だれもが感動することだろう。

HP 12 MP 7

5 MAC NO. 002

ドラゴンスピリット②

ブルードラゴン

太古の昔にもまた、ザウエルとブルードラゴンとの対決はあった。とかく悪者にされがちなドラゴンだが、彼はおそれ多くも神の使い。闇の帝王ザウエルを倒し、闇に封じるのが役目だった。

そしてはるかなときをこえ、ザウエルが復活した今、ブルードラゴンもまたこの地上へと現れた。

アイテムによって首が2つ、3つと増えるが、その姿から人間に戻ったときのアムルがどうなるかは、定かではない。

目には目を、化物を……と太陽神アーリアは、言うかもしれない。

HP 10 MP 6

1 MAC NO. 003

ドラゴンスピリット③

アリーシャ姫

ザウエルに連れ去られた、王国の王女。

その美しさは王国中にうわさを響かせ、その笑顔はまた太陽のようで、王国の光そして希望であった。それゆえ、彼女が連れ去られた王国は暗い悲しみに包まれ、人々は希望を失ない、また街も活気をなくしてしまった。

ザウエルの魔城の奥で、アリーシャ姫はブルードラゴンの、アムルの来るのを待っているのだ。誰から知らされたわけでもないが、彼女は心の底からアムルを信じているのである。

HP 8 MP 5

1 MAC NO. 004

ドラゴンスピリット④

ザウエル

闇より復活した大魔王。王国全土を闇に包み、魔物を産み出し、さらにはアリーシャ姫をも連れ去ってしまったという、とんでもねーヤツである。

かつて魔の世界でこの世を支配しようとたくらみ、ブルードラゴンと戦いをまじえたが敗北し、闇へと封じられてしまった。しかし今その封印が解け、この世へ復活してしまったのだ。

ザウエルの手下の数かずの魔物たちに、ブルードラゴンは苦しめられることになるのだ。

最終面の宮殿の奥にヤツはいる。

HP 5 MP 3

5 MAC NO. 005

ドラゴンスピリット⑤

プレシオザウルス

エリア1のボスキャラで、口からは炎を吐き、敵を攻撃する。

1面のボスだけあって、はっきりいって弱い。こいつの弱点は、ヒョローッと伸びたその頭だ。ここにファイヤーを連発してあげれば、「どっかーん」とみごとに砕け散ってくれる。

こんな所で手をこまねいていては、ザウエル討伐なんて夢のまた夢なのだ。しかしこのデカさは見ごたえのある迫力。倒すのはもったいない……とか思ったりもする。

HP 10 MP 8

5 MAC NO. 006

ドラゴンスピリット⑥

ラウンドフィーニックス

その名も高き“不死鳥”。しかし2面のボスであるからには、やはり倒さねばならない。

華麗なこのボスキャラは、火の玉を周囲に従えて、ブルードラゴンに襲いかかってくる。この火の玉を撃ってもイミはまるでなく、あくまで本体をやっつけなくてはならないのだ。動きをよく見て、たくみにかわせ。

なお、多くの神話・伝説では神のようにあがめられているが、ゲームの世界では、敵キャラとして登場することが、まれではない。

HP 8 MP 4

1 MAC NO. 007

ドラゴンスピリット⑦

グリテリアス

別名「マンモスフラワー」。品種として何科に属するかは、まるで不明である。3面のボス。

まん中の巨大な花の部分が弱点……かというとそうではなく、じつは根元の白く丸い根だ。ここをすべて焼き尽くすことで、倒すことができる。

毒々しい外観のこのボスは、花を開くたびに大量の花粉を放出し、ブルードラゴンを苦しめる。これは撃って消すことができるが、点数にはならないようだ。

密林の奥で生き血を吸おうと待っている。

HP 7 MP 5

1 MAC NO. 008

ドラゴンスピリット⑧

デスガーデアン

4面の砂漠の奥で待ち受けるボスキャラである。

ときどきポッと火を吐きながら飛んでいるが、頭に一定数の攻撃を受けると、骨が飛び散り、ヒトダマ状のものを放出し、心臓部の青い部分がムキ出しになる。一定時間がたつと骨が集まり、またドラゴンの化石の鳥の形をなす。

青い心臓部が弱点なのだが、それ以前に飛び散る骨のカケラに当たるとダメージを受けてしまうので、ひとつ気をつけたい。動きが止まってカタカタいいだしたときが、その合図だ。

HP 2 MP 1



MACの遊び方

MACカードの裏に書かれている、HPとMPの数字を使っていろいろな遊び方ができるんだ。ここに３つ例をあげてみた。

この数字をどう使う？

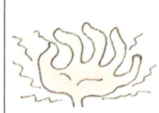
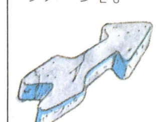
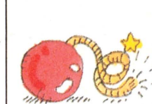
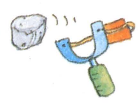
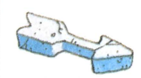
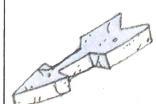
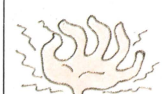
RPGができる！

まずRPG編です。みんなが考えてくれた遊び方の中でピカイチの設定資料を送ってくれた、愛知県の"MAY"くん13歳！　その膨大な資料の中の１部と遊び方を簡単に紹介します。1. キャラを自分で設定（種族、職業など）。ここでMACを使用。2. 魔法や武器を使って友だちと戦う。勝った方がMACを取る。3. 勝者が宝箱をあける。4. 転職、種族変更ができる。などなど。みんなもいろいろ考えて遊んでね。2500MAC！

これが"MAY" RPGの魔法のジュモンなのだ!!　このもじりっぷりがカワイイネ。

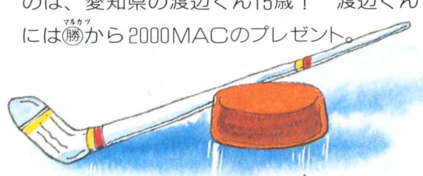
魔法の名前	MP	説明・解説
ホーミ	4	サイを振り、出た目だけHPが回復
キラ	3	サイを振り、出た目の1.2倍相手にダメージを与える
ヒャダ	3	サイを振り、出た目だけ相手にダメージを与える
ミャホトーン	5	サイを振り、出た目が奇数なら相手の呪文を封じ込める
ベホーミ	6	サイを振り、出た目の1.5倍HPが回復
メカンデ	1	サイを振り、偶数でカード交換、奇数でカードをとられる
ベホー	10	サイを振り、出た目の2倍HPが回復
ベキャラミャ	7	サイを振り、出た目の1.5倍相手にダメージを与える
マヒャダ	7	サイを振り、出た目の2倍相手にダメージを与える
リャリホー	7	サイを振り、奇数が出れば逃げることができる
ジャオラル	10	サイを振り、奇数が出れば仲間が生きかえり、偶数で灰になる
シュクルト	5	サイを振り、2か5が出たらダメージが半分になる
ルキャナン	6	サイを振り、1か6が出たら相手のダメージを2倍にできる
ミャホトラ	3	サイを振り、出た目だけ相手のMPを吸いとれる
ジャラキ	5	サイを振り、4が出たら相手を殺すことができる
ピャルプンテ	10	サイの目によってイロイロなことがおこる
ヘルプ	6	サイを振り、1か6が出たら仲間を呼べる

こちらはワナの一覧表！　宝箱にしかけられらワナだネ！　オミゴト。

1　まひ まひで戦闘不能。 	2　石の弓矢 ダメージ２。 	3　どく針 体力がなくなる。 	4　ばくだん 全員がダメージ。 
5　石のパチンコ ダメージ１。 	6　石の弓矢 ダメージ２。 	7　たすかった わなにかからず。 	8　どく針 ３と同じ。 
9　石の弓矢 ダメージ３。 	10　石化 うごけなくなる。 	11　まひ まひで戦闘不能。 	12　たすかった わなにかからず。 

アイスホッケーゲーム！

次にスポーツ物を紹介します。まず表を見てチームを決め、MACを用意する。オフェンス、ディフェンスを決めてゲーム開始。このとき、HPが大きいとシュート、シュートカットに有利、MPが大きいとパス、パスカットに有利、など、HP、MPの値がテクニックの差につながってくるよう考えられているわけです。この案を考えてくれたのは、愛知県の渡辺くん15歳！　渡辺くんには㊖から2000MACのプレゼント。



国名	日本	アメリカ	ポーランド	カナダ	ソ連	チェコスロバキア
選手 表の数値のMACを用意する	HP10 …… 4枚	HP12…1枚 HP9…2枚 HP7…1枚	HP12…1枚 HP11…1枚 HP7…2枚	HP11…1枚 HP10…1枚 HP9…1枚 HP7…1枚	HP11…2枚 HP9…1枚 HP7…1枚	HP10…3枚 HP8…1枚
キーパー	HP6以下……1枚	HP6以下……1枚	HP6以下……1枚	HP6以下……1枚	HP6以下……1枚	HP6以下……1枚

占いだってできる！

最後に占いを紹介します。HPをヘルスポイント、MPをマネーポイントと考えます。1. MACを1枚ひく。2. 12以上なら大吉！　9〜11なら中吉。5〜8なら吉。４以下だと大凶！　みたいに考えて毎朝占いをしてみるとオモシロイと思うの！　数値は自分で考えていろいろバリエーションが楽しめそうだね。

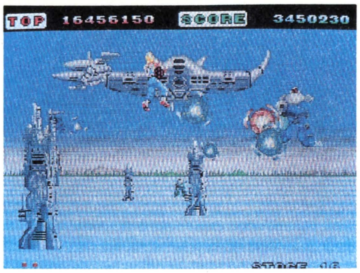
これを考えてくれたのは愛知県の"ジャーヴァス・田中"くん15歳！　2000MAC。カンタンだけどミゴトな遊び方でした！　みんなもいろいろな遊び方を考えて友だちとMACを楽しんじゃおうね！



イラスト／渡辺天留子

新作ソフトお毒味チャート

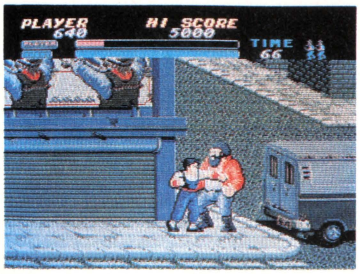
ゲーム情報誌の必須アイテム「クロスレビュー」。評論家ともどもこのコーナーをぜひごひいきに！

ゲーム名 ／ 評論家	スペースハリアー	あっぱれゲートボール
	 NECアベニュー 12月9日／¥6,700	 ハドソン 12月22日／¥4,900
極辛代表 **岩崎啓真**  あるときはライター、そしてあるときはゲームデザイナー、その実態は？ 実は本職は、マジメな堅気のプログラマーなのでした。チャンチャン。	スプライトが少し消えることと、部分的に攻撃のパターンが違うところを除けば、ほぼ完璧の移植。ただし、NECアベニューの移植では全体的に言えることだが、もう少し音楽はがんばってほしかった。なんせレコード会社でもあるんだからね。 ★★★★★★★☆☆☆	ゲートボールが、これほどコンピュータに向いたスポーツだとは知らなかった。親切なことにルールの解説もついて、誰でもプレイできる楽しい1作に仕上がっている。ただ、メンバーの能力差がありすぎるのではないかと思うのだが？ ★★★★★★☆☆☆☆
中辛代表 **ウォルフ中村**  ども、ウォルフです！ コンプティークを買ったことのないみなさんは、はじめまして！ コンプ愛読者のみなさん、ワッハッハ、オレだっ!!	地表のスクロールといい、敵の迫ってくるスピードといい、なかなか良く移植されているようだ。まぁ、ハッキリいって私はこのテのゲームが下手なので、はじめの7～8ステージしか見れなかったのだけれどね。とはいえこのゲーム、買ってソンはしないと思うゾ！ ★★★★★★★☆☆☆	多くの若者にとってはマイナーなスポーツだけど、その楽しさ、奥の深さ、そして意地の悪さを上手に再現しているゲームだから、これを機にゲートボールを始める人が出てくるかも!? 球もゲートも小さいのでチマチマした感はあるものの、なかなか楽しめる。 ★★★★★★★☆☆☆
甘口代表 **小野　泉**  はじめまして。トレードマークは大きなおめめ、いつも元気な泉です。初心者だから分からないことも多いけど、一生懸命がんばります。よろしくっ！	グラフィックがすごくキレイです。ゲームセンターでプレイするのと同じ迫力！ あのスピードが快感なのよね。アクションゲーム音痴？ の私でも楽しめちゃうのがウレシイな。これはハマるわよ。とにかくオススメのソフトです。 ★★★★★★★★★☆	ゲートボールなんて女子大生のスポーツじゃないわっ！ と思ったけど実際プレイしてみるとなかなか楽しいわ。私はシミュレーションモードがオキニです。VSプレイも燃えるわよ。ちょっととっつきにくいジャンルではあると思うけどね。 ★★★★★★☆☆☆☆
辛口代表 **ドーピン和樹**  ど～も、元気モリモリのドーピン和樹だ。最近はウスターソースでドーピングして『メタルホーク』クリアに燃えている。趣味は乾布摩擦とスプーン曲げ。	いや～、サウンド、グラフィックともに本物に見劣りしないスゴいデキだ。操作性もいいし、ワクもない。しかし、正直いってコレはもう3年前のゲームなんだよね。エンジン版のオリジナルキャラとかフューチャーして別物にした方が面白かったかも。 ★★★★★★☆☆☆☆	ボクは正直いってゲートボールはジジイの遊びだと思ってたけど、トンデモナイ。プレイの要領や対戦相手とのかけ引きはまるでビリヤードのそれとまったく同じで、知的な戦略要素が良い。初心者のためにソフトがルール説明してくれるのも親切だね。 ★★★★★★★★☆☆
アンカーマン **怒濤久美子(ドクミ)**  コンニチワ、ボディコン、ワンレンで六本木を遊びたい遊び人で～す。	アーケードが忠実に移植されているのがとってもうれしいっ。体感ゲーム並に立体感がとってもよく表現されているから、「すんご～い」。リズムよく1、2、3でプレイしちゃった。	ちょっとオバンくさいかと思ったけど、実際やってみるとゲートボールってビリヤードと同じくらいおもしろいことが、このゲームでわかっちゃった。ルール説明が親切ね。タマを使ったゲーム大好き。

イラスト／中野豪

私のメインディッシュ

ビジランテ



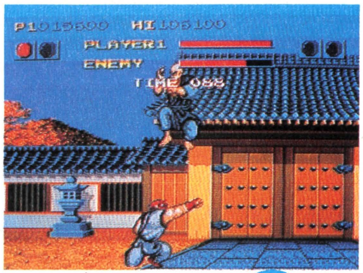
アイレム
1月14日／¥6,300

No・Ri・Ko



ハドソン
12月4日／¥4,980

ファイティングストリート



ハドソン
12月4日／¥5,980

ビジランテ	No・Ri・Ko	ファイティングストリート	私のメインディッシュ
アーケードを知っているボクからすると、若干の変更が気になるところだが、これだけの完成度なら文句はない。それにほとんど最新の格闘ゲームが、もう家庭で出来ると考えれば、買っても損はしないのでは、と思う。 ★★★★★☆☆☆☆☆	ゲーム的な味付けがしてあるけれど、ゲームとは言えないし、とにかく新しい試みであることは良く分かるのだが、正直なところボクにはナゾのソフトだ。ただ小川範子ちゃんのファンならけっしてソンはしないソフトだろう。 ★★★★★☆☆☆☆☆	移植はついにアーケードを越えたって言いたくなるノリの格闘ゲーム。音楽はモロCDなので、アーケードより凄いし、動きやパターンなどは完全に移植されている。少し待たされるところを除けば、最高のデキじゃなかろうか。 ★★★★★★★★☆☆	CDを買う人は『ファイティングストリート』、お金のない人は『スペースハリアー』が、まず絶対のおすすめだ。お金のある人は、むろん両方買うのがいいぞ。買って損をしないことは保証つきのオモシロサだぞ。
アーケード版を忠実に移植したという点は高く評価するものの、操作性にちょっと難がありそう。ジョイスティックを持っていればともかく、パッドで操作しているときに敵に組みつかれると、かなり苦しいもんね。使える武器を増やすなどの工夫が欲しかった。 ★★★★★☆☆☆☆☆	取り込んだ画像を使ったゲーム画面、生の声に限りなく近い範子ちゃんからのメッセージ、そして歌と、CDロムならではのソフトといえよう。ただ、作る方もまだ手探り状態のようで、「コレ！」というものがなく、中途ハンパになってしまったのが残念。 ★★★★☆☆☆☆☆☆	ボタンを押している時間によって技の強弱が変わったり、複雑な操作(?)をしないと必殺技が使えなかったりと、勝ち抜くためにはかなりの慣れが必要だろう。イギリス、タイあたりの強敵とは、必殺技が当たらないことには勝負にはならないのは、かなりツライ。 ★★★★★★★☆☆☆	3本あるアーケードからの移植ゲームは、どれもなかなかのデキ。でもジョイスティックがないとツライかな？『ゲートボール』はコート内の球の表示が見づらいけれど、それなりに楽しめる。
ストリートファイトで気分爽快！ のゲームです。でも難しいから、なかなか先にすすめないのが悲しかったりします。コンティニューがあるからいいけどね。ゲームが上手い人にはいいと思うけど、初心者や女のコにはツライものがあると思うわ…。 ★★★★★★★☆☆☆	小川範子ちゃんの歌とおしゃべり、そしてAVGっぽいデートやクイズができちゃうソフトです。ファンの人なら、この際「買い！」だと思うな。CDだから音もいいしネ。それにしても範子ちゃんのマネージャーには笑わせてもらったわ…。 ★★★★★★☆☆☆☆	さすがCDロム！ サウンドもグラフィックもすごい迫力だったわ。英語の発音も滑らかで、きれい。ゲーセン版をプレイしたことがない私でも、1人勝ち抜けたの。だから、ゲームが上手な人にもそうでない人にもおすすめのソフトだと思うわ。 ★★★★★★★★☆☆	私はやっぱり『スペースハリアー』がいいな。あのスピード感をおうちで楽しめる、というのがウレシイ。CDロムを買う財力(?)があるなら『ファイティングストリート』もおすすめねっ♡
かなりアーケード版に忠実に移植されてる点はなかなかスゴい。が、あまりにも忠実な移植ゆえに敵に捕まったときの対処の仕方も同じで、パッドだと非常にやりにくいのだ。これだけはエンジン版向けにシステムを新ためた方がよかったんじゃない？ ★★★★☆☆☆☆☆☆	アドベンチャーならまだしも、憧れのアイドルとただデート気分を楽しむというノリは、ファンだったらいいかもしれないけどフツーの人にはちょっとどうかなあ…。メディアとしては目新しいけど、結局ファンの閉鎖的欲望を満たすだけじゃないの？ ★★★★☆☆☆☆☆☆	さすがにCDロムだけに、オールサンプリングの効果音のリアルさにはただもうスゲーの一言。ゲーセン版より難度も低いような感じで、誰でも楽しめそうだ。操作感も悪くない。CDロムを手に入れたら、まず最初に買って損のないソフトだろう。 ★★★★★★★★★★	今回のリストの中じゃ、俺は『あっぱれゲートボール』をすすめちゃう。やっぱ、頭を使うスポーツって飽きないしね。それと、『ファイティングストリート』。CDロムのスゴさをおもい知る1本だぜい。
ターボパッドを使うと意外と簡単にクリアしていけるの。ビシバシ相手を倒していくのが「あっ、快感」。効果音もリアルだから戦いに熱がはいっちゃう。アツク燃えるわ。	範子ファンなら絶対買いのソフトね。Q&Aで範子チャンのプライベートがわかっちゃうし、CDロムだから範子チャンの声や歌が聞けるもんね。やったあ！ ドクミのソフトも作って欲しいなぁ。	なんと30種類以上もの技が使えるんだって、スゴーイと思わない？ さっすがCDロムね。ドクミには全部は使いこなせないけれど、技がたくさんあるってイイワ。ワタシの得意技は松葉くずしよ。	みんなよりも早く、CDロムソフトで遊んじゃったよ。うれピー。今日はAVGがいっぱいだったので、たたきすぎで、指がハレちゃった！

まきょうでんせつ
魔境伝説

ビクター音産／発売中／¥5,200

絶妙のゲームバランス！

ども！　岩崎です。

栄えある創刊号のレビューなどという、経験したことがない大舞台なので、多少緊張していますが、今後ともよろしく。

で、その初のレビューで取り上げるのは、PCエンジンの世界じゃ、あまりメジャーじゃないけれど、ボクのおすすめの１本。

『魔境伝説』。

『魔境伝説』は、モチロンお店で買ったんだけれど、なぜ買ったか？

『魔境伝説』、このタイトルが気に入ったんだな。

1920〜30年代を舞台にした冒険小説のような、かっこいい名前ではないか。

この言葉の響きに誘われて、ダサいパッケージにもめげずに買ったのだった。

マニュアルには長い物語が書いてあるけれど、内容は単純。

「幼なじみフレアを救うため、伝説の斧で魔境を打ち砕くのだ！行け、ゴーガン！」

たったこれだけ。

おおッ！　ゲームはこうでなければいけないッ。

「幼なじみの女の子を助ける」

ウン、いいッ。

ボクはこの、いまどきのゲームにない「単純さ」に、ホれてしまった。

これは燃えるに違いない。

期待感に打ち震えながらマニュアルを読み進めた。

おおッ！　操作が単純ッ！

いいッ！

①ボタンでジャンプして、②ボタンで斧を振って攻撃。

ほかはなんにもない。

唯一、味付けしてあるのが、斧の威力だけ。

『R−TYPE』の波動砲みたいに、我慢して力を貯めれば強力な破壊力、連射すれば弱い。

パワーアップアイテムはないも同然で、連射の速度を上げるのと、斧の威力をアップするものだけ。

アイテムにいたっては１アップと体力回復を除けば、ボーナス得点ばかり。

まさにシンプルの極限みたいなゲーム。

ここでガマンできなくなって、マニュアルをほおり出して、カードを差し込んだ!!

24時間後。

ヒジョーに満足したボクはふとんの中にもぐりこみながら、『魔境伝説』のことを考えていた。

実におもしろいゲームなんだけれど、なにがいったいおもしろいんだろう？

「ウリ」（いわゆる宣伝文句）は巨大キャラ、ビデオゲームなみの背景、滑らかなアニメーション、ナイスなサウンドだろう。

しかし、ボクは思う。

そんなところが『魔境』の「ウリ」じゃあなく、本当の「ウリ」はゲームバランスにあると思うんだ。

というのも『魔境』では確かに敵の動きや格好はおもしろいけれど、バラエティにとんでいるわけじゃあない。

どちらかというと色違いのキャラクターがいたるところで出てくるって感じだ。

それにパワーアップとかアイテムの要素も弱い。

はっきり言えば、最近のアクションゲームとしてみれば、損をするところばかりなわけ。

じゃあ、なぜおもしろいかというと、まさにゲームバランス。

同じ敵でも、平地のなんでもないところに出て来るのと、がけっぷちの連続ジャンプしなくちゃいけないところで出て来るのとでは、全然うっとうしさが違うでしょう。



⬅ボクがいちばん好きなところ3面。なんで好きかというと、ゲームの流れがスムーズで、気持ちよく進むからだ。

そのどちらにどれだけ敵を出すのかが、ゲームバランスの感覚なんだけれど、これが『魔境』では実に良くできているんだ。

やっていて「な、なんてところで出てくるんだっ」と、わめきたくなるような出かたをする敵が多いんだが、出て来る敵は「こんなの、クリアできない」と思うほどじゃない。

それで、次こそはクリアしてやるという闘志がおきるんだな。

これが『魔境』の最高にできの良いところだと思うんだ。

むろん、こんなのは「ウリ」にもなんにもならないことだけれど、ゲームとしては最も大事なことだとボクは思っている。

だから、大事なところのデキがいい『魔境』をホメてしまうんだし、ぜひみんなにもこのゲームのバランスの良さを味わってもらいたいと思うんだ。

HIROMASA IWASAKI
岩崎啓真
『凄ノ王伝説』メインプログラマー

エラーがあるからおもしろい！

プロ野球 ワールドスタジアム

ナムコ／発売中／¥4,900

ボクがPCエンジンを買ったのは比較的最近（といっても2か月ほど前）なんだけど、その理由というのが、実はこの『ワールドスタジアム』をやりたかったためなんだよね。ファミコンの『ファミリースタジアム』も『ファミスタ'87』も大好きで、よくやってはいたけれど、結局『ワースタ』にはかなわないところが1つあった。それは、エラー。ボクにとって、球場がドームになったとか、「ストライク」とか「アウト」とかしゃべる、なんてことは二の次でしかなかったんだ。とにかく自分のチームも相手のチームもエラーをする、それがとてもうれしかったんだ！

モチロン、今までにも操作上でのエラー（たとえば、守備がついていない塁に送球しちゃうとか）



➡このフォームから、三遊間をねらい打ちだ。

はあったよ。でも、「よーし、ショートゴロにうちとったゾ！」と思ってたら「ボテッ！」という音とともに前に球をこぼしてる……なんてことはなかったからね。で、たったそれだけのことで、ゲームというのはとてもおもしろくなっちゃうのだ。もともとこの「スタジアム」シリーズはよくできたゲームだったから、なおさらそう感じちゃうんだよね。余談だけど、ボクは編集部へ行くと必ず誰かとその時点で最新の「スタジアム」で試合をしていたんだ（過去形でいったのは、今は『ワールドコート』の4人プレイに浮気しているから……エヘヘ）。対戦相手は、編集さん、カメラマンさん、そしてライター仲間etc. といった、いわゆるギョーカイ関係者。そんなメンバーがみんなしてハマっているというワケ。ゲームを見飽きるほど見てきた人たちにとっても、やっぱり「スタジアム」はおもしろいゲームだったんだ！　（ん？いまさらボクがいうまでもないって？　あはは、そうかもね！）

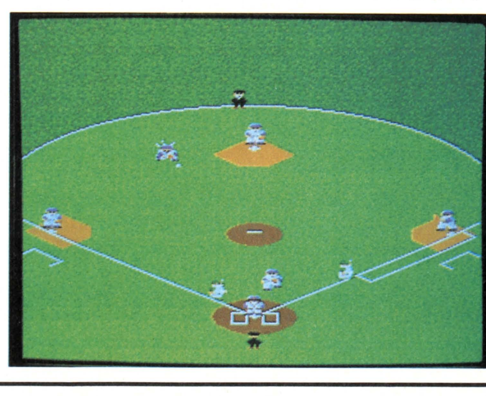
さて、話をもとのエラーにもどそう。コンピュータや上手な人を相手にやっていると、打った瞬間に「打ちそこなった！　あ～あ、内野フライか」ってあきらめちゃうけれど、『ワースタ』には「もしかして……」と望みをつなぐことができるから、それだけ熱が入る。こういう要素ってとても重要だと思う。事実、プロ野球の選手だって、エラーをするんだもの。「連続守備機会無失策記録」（だったっけ？）の記録保持者が尊敬されるのも、つまりはみんながエラーをするからなんだよね。相手のチームのエラーにやんやの喝采をし、味方のチームのエラーには「ドンマイ！」と声をかける……このへんはプロ野球も草野球も同じ。それなら、ゲームにあってもいいじゃない？

とまぁ、ゲームの中での「エラーばんざい！」をとなえているボクだけど、それはあくまでバランスがきっちりとしていることが最低の条件。のべつまくなしエラーされちゃ困っちゃうものね。その点このゲームは、そのへんのバランスもしっかりと考えられていて、実に楽しくプレイすることができる。相手のエラーにホッとし、味方のエラーにがっくりし、またエラーが思わぬ展開を引き起こしたり（1アウト満塁で打ち上げた内野フライを落とすなよなーっ！　ゲッツーくらっちゃったじゃないか！）と、ドラマを作りだしてくれるから……。

●

話はがらりとかわって……。

ファンというのはおそろしい習性を持っていて、実在のチームに似ているチームでしかプレイをしたがらないことがよくある。ボクもそんな1人。もう10年以上も横浜大洋ホエールズ（10年前はチーム名が違ったけど）のファンなので、チーム選択時には無意識のうちにホイールズを選んじゃう。それだけならまだしも、できる限りバッティングフォームを現実の選手に近づけるようにしちゃったりもする。これはどういうことかというと、「ひろかす」なら①ボタンをちょっとだけ押してバットを寝かせて構え、「わかな」ならあらかじめバットをピッチャー寄りにナナメに振っておき、ピッチャーがボールを投げると同時に一度バットを振り切り、再び振って打ちにいく……（「おちあい」なんかとおんなじフォームだね）てな具合い。こんなことをするボクって、やっぱりヘンかなぁ？



⬅攻守ともにハッとする瞬間。エラーひとつでゲームの展開がガラッと変わってしまう。野球はドラマだ！（だけど自軍のエラーはヤだけどね）

WOLF NAKAMURA
ウォルフ中村
KMO野球チーム幻の4番バッター

上海

シャンハイ

ハドソン／発売中／¥4,500

奥の深い「絵・合・わ・せ」さ!?

最初に断わっておくが、これは、麻雀パイを使っているが、麻雀ではない。

神経衰弱と呼ばれるゲームがある。トランプなどのカードで行われる、お正月にわいわいと多人数でやる、あれである。2枚めくって同じ絵柄がでればいいというやつだ。あの神経衰弱を麻雀パイで、しかも1人でやるというだけのものだ。ただし、肝心の麻雀パイはピラミッド型に積み上げてある。しかも、一番高いところは5段である。絵柄はすでに見えている。これが結構くせ者なのだ。いや、はっきり言うとこの積み上げかたがこのゲームのキモだ。絵柄が見えているというのもトラップのひとつであるが。

まったくのランダムに積み上げただけなら、4つある同じ絵柄のパイが4段重なってしまうかもしれない。しかしそれではイカサマ、ベン・ジョンソンのドーピングと同じである。ゲーム作りでそんな間の抜けたものを作る奴なんていやしない。当たり前だ。

同じ絵柄のパイが重なってはいるが、ちゃんと手順通りに取っていくと取れるように巧妙に配置してある。まあ、そのへんがプログラマーのセンスとも言えるが。

さて、このゲームはすでに御存知かもしれないが、アメリカ人プログラマーの手によるものだという。怪我をして動けないときに、麻雀パイの絵柄の美しさに魅せられたのがきっかけと聞いている。

私だったらそんなときこそ、『ドラクエ』とか『三國志』とかを思う存分にやり狂うけれど、さすが異人さん、私らとは脳味噌が一味違うんでしょうか？　本来の麻雀というゲームを知らなかったのが、発想の防げにならなかったのだろうけど。

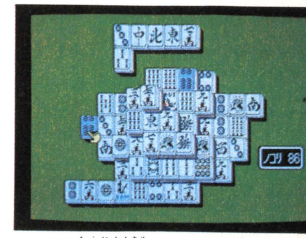


⬅名人は、しつこさがあればなれる。

それにしてもこのゲームときたら大したいやらしさだ（これは誉めているのだ、誤解しないように。この種のゲームで「いやらしい」というのは、たぶん最高級の誉め言葉ではないかと思う)。なぜ「いやらしい」か？　みごとにハマッてしまうゲームだからだ。最初はただの絵合わせだから簡単だと思って軽い気持ちでやる。事実、次つぎとパイの絵柄は合っていく。楽勝だなと思っていると、最後の数枚が重なり合って取れない。こうなってしまうとここまで楽しんでいた気持ちが、明後日までブッ飛び、悔しさしか残らない。そして再びスタート画面に戻り、絵合わせの世界に埋没していくのである。時間つぶしだったはずなのに、フト気づくと2時間3時間はあっという間。簡単に時間は過ぎていく。

もしかしたらこれはアメリカ人の陰謀かもしれない。働きすぎる日本人をこのゲームでハマらせたすきに、お金を儲ける気なのかもしれない。そうすれば、貿易摩擦の解消にも一役買って、半導体問題だって解決だ。

とまあ、勝手なことを考えてしまったが、ゲームについて触れてみることにしよう。まず画面。ファミコン版だと、どうしても長時間プレイしていると目が血走ってしまった。しかも、配置してある段をカン違いして、あっ、しまった、なんてこともよくあったのだけれど、さすがPC。実物のパイを積み重ねたと同じくらい立体感あふれる美しいグラフィックで、目も疲れないし臨場感も存分に味わえる。ハードの差というものがはっきりと表れる。大げさに言えばこのグラフィックが、このゲームの命と言ってもいいかもしれない。パソコン版と比べても、ヒケを取らない。しかも、クリアした暁には、龍が現れて「名人」と讃えてくれる。3段階増毛法を思わせる変化技を駆使した手法は、なかなか心をくすぐるものがある。この感激は、『上海』をクリアした者にしか味わえないものだ、と思う。ウソ、大げさ、紛らわしい、誇大な表現と思うならすぐにJAROに電話するか、おもちゃ屋に走って、『上海』を手に入れなさい。ちょっとやってみれば分かることだ。ただし、麻雀は憶えられないけどね。



⬆長時間遊んでも目が疲れないね。

NORIO OGAWA
小川範夫
偽名で登場のフリー編集者

邪聖剣 ネクロマンサー

ハドソン／発売中／¥4,500

女の子だってホラーが好き!!

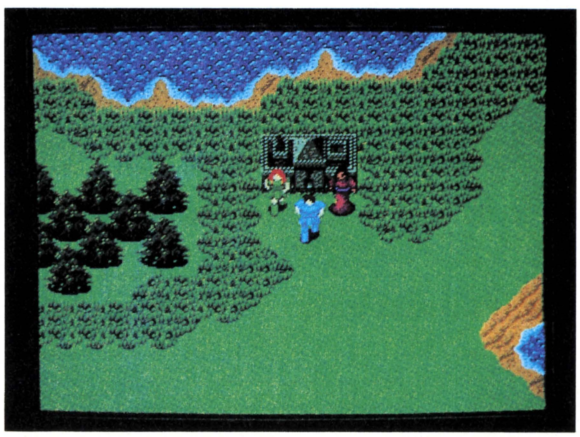
「気持ち悪いわねェ。こういうゲームはどうぞ1人でやってちょうだい！」という母上のお言葉により、私のイシュメリア王国での冒険はおもに深夜にくりひろげられたのでありました。

この『邪聖剣ネクロマンサー』はファミコンでおなじみのコマンド入力型のRPG。戦闘によって得られる経験値をためてレベルをあげながら謎を解いていく――という、システムとしてはわりとありがちのもの。でも、『ネクロ』はそんじょそこらのRPGとはちょっと違う！　なんてったって「ホラーRPG」なんだから……。PCエンジンの機能をフルに生かしてホラーしてるのよね。まず第1に、敵キャラがとにかくグロい！『R－TYPE』じゃないけれど、「異形の生物」っていう表現がハマると思うなあ。第2に、その敵キャラがアニメーションしてしまう！　ただでさえ気持ち悪い敵キャラがグニグニウニョウニョと動いちゃうのよね。目をそむけたくなるほどリアルというか、美しいというか……。そして、あの血しぶき!!　スタッフのかたがたのセンスに乾杯。まさに感動モノ。

PCエンジンで作ったRPGだからこそ、ここまで徹底してホラーな雰囲気を押し出すことができたんじゃないかと思うわ。『ネクロ』をプレイしながら食事ができる人って少ないと思うなあ。私はウーロン茶さえ、なんとなく血の味がするような気がして飲めなかったもん。

私こと勇者まどんなの旅の仲間は「攻撃魔法が得意」なライムと「何の取得もない」ロミナ。この2人を選んだ理由は、ライムもロミナも女の子だから!!　ただそれだけ。中学からずっと女子校の私としては多少不都合が増えたとしても、旅の仲間は絶対女の子のほうがいいナ、と思ったの。ネクロマンサー探求のための3人組は、こうして編成されたのでした。

このゲームって、フィールドマップもとてもきれいです。山や木、岩や建物が立体的でリアルだし、キャラクターも5等身ぐらいあって、"厚み"があるのよね。いっぽう、フィールドの美しさとはうらはらに、戦闘はかなりハードなものになっていると思うな。敵キャラがメチャ強い!!　パーティーの組み方が悪かったのかもしれないけど、レベル3でおとなりのヘラーシャに行こうとしたら、力いっぱい全滅しちゃったしね。ちなみに死亡したキャラは亡霊の姿となってパーティーと共に行動(?)します。仲間が棺桶をかつぐんじゃないわよ。念のため。そのために、コツコツと地道に経験値をかせいで十分すぎるほどレベルを上げる、ということが必要となってくるワケ。無理をして先の町に進もうとしても、特にレベルが低いうちは全滅して前の町に戻されてしまう可能性が大きいのよね。全滅すると仲間を蘇生させなきゃならないからお金もかかるし。結局、"急がばまわれ" で地道なプレイがスピードクリアへの近道になっていると思うわ。



⬅まどんな、ライム、ロミナの、仲よし3人女子高生パーティーで、いざ冒険の旅に出発！

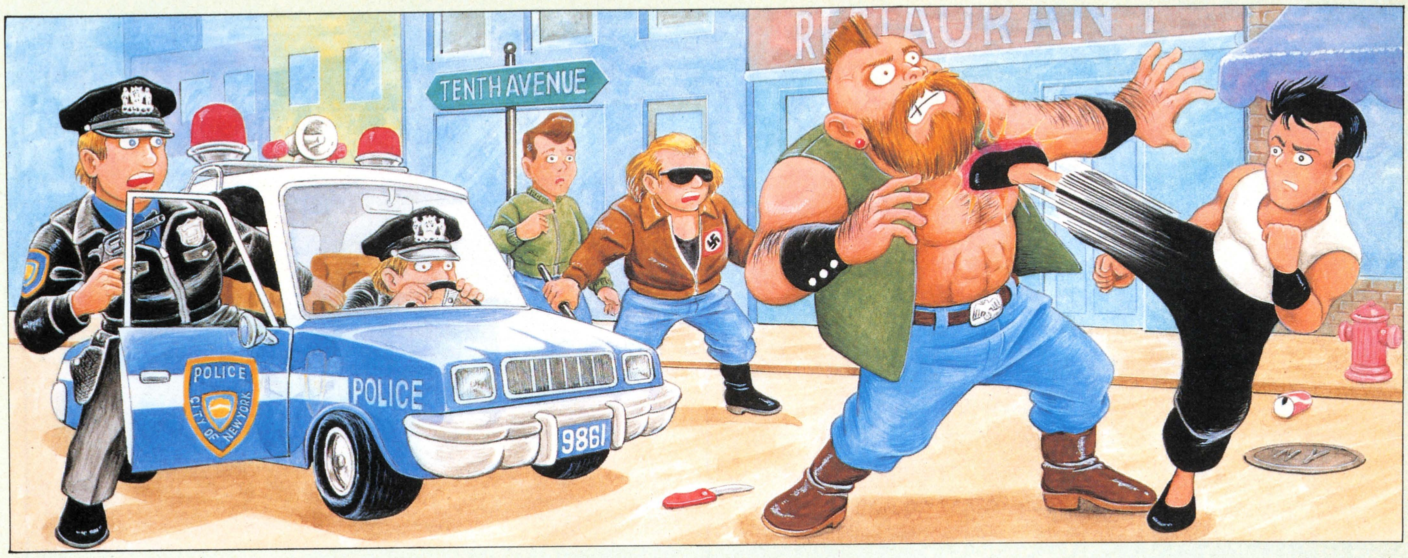
ゲーム初心者の私が攻略本ナシでもエンディングを見ることができたくらいだから、不条理な謎や超難解の謎はないと思うわ。でもけっしてやさしいゲームではないのよね。復活の呪文の書きまちがいが多かった私としては、いわゆるパスワード―このゲームでは覚醒の言葉―は同じ状態のものを複数、それもこまめに取っておきたいと思ったの。だから、パスワードを取るたびにお金がかかるっていうのはツラいものがあったわ……キャラを成長させるのに苦労が多いからエンディングでの感動も大きいけどね。

ゴチャゴチャ勝手なことも書いたけど、『ネクロ』は私が一番好きなゲームのひとつなの。いつのまにか引き込まれて、ハマっちゃうのよね。ヘタなスプラッタームービーなんかよりずっとおもしろいし、迫力あるわよ。このくらい出来のいいRPGがこれからも出るといいなって思います。そうすれば、私みたいにアクションの苦手な女の子のユーザーも増えるんじゃないかしら。



⬅この、吹き出す血しぶきが快感なのよね！

IZUMI ONO
小野　泉
某女子大 学生番号63624番



イラスト／大西さとる

㊖PCエンジン第2号は 12月26日月発売!

マルカツPCエンジンの創刊号を楽しんでくれたかな？ 表紙のキャッチフレーズの意味は「新しいTVゲーム世代のための雑誌」ってこと。どんどん進化するPCエンジンのトンガった情報を刻々お伝えするので、これからもよろしく。さて次号のお知らせ。またまたお得の2大付録は①ゲーム㊮ポスターカレンダー②ウラワザ大事典。またキミは目が離せない!

ビンゴ大会ラッキーナンバー発表は

12月9日正午▶

旭川	0166(22)7400
東京	03(236)7200
大阪	06(700)5599
高松	0878(33)9700

まで

急告 ライター大募集!

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています（ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります）。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介（800字以上）を同封のうえ、封書で下記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。
●あて先➡〒102東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F ㊖PCエンジン編集部「ライター募集係」

Editor in Chief……佐藤辰男
Senior Editor……後藤靖彦
Editors……松本剛 北山のり子 吉田隆 久木敏行 高野潔 塚田正晃 高木陽一郎 平井秀 西川真紀 片岡英典 橋本理恵子 柳沢孝文 羽根正人 斉藤親信
Writers……藤井康裕 岩崎啓真 中村泰宏 小泉雅也 超音速 石田真也 今村文二 小峯徳司 岡本敦行 山崎拓 岡見文克 増嶋健 竹下ひろし 岡田直子 草野公平
Photographers……林久平 倉部和彦 分部辰浩 福家久仁子 林克典 伊豆倉守一
Designers……12 to 12（野口敏治 高見みなこ 藤井学）
オフィス アンカモン 斉藤和代 小林博明 岩沢須美子

月刊 マルカツ 勝PCエンジン
1月号
1989年1月1日/定価＝350円
雑誌コード 13575－1

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-221-9900
(販売部)03-817-8523
(広告部)03-817-8425
印刷所……凸版印刷


PC Engine
4,000,000ビットの宇宙。
メガ
スペース
TOP 10000000 SCORE 4428570
STAGE 4
SPACE HARRIER
スペース ハリアー
1988年12月9日発売
PCエンジン初の4Mカード採用!
メガ
標準小売価格6,700円
©SEGA 1986 ©NEC AVENUE 1988
NEC
NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麹町二丁目14-2 麹町NKビル 〒102
お問い合わせ 03(590)2626
●平　日／午後3:00～午後7:30
●土・日・祭日／午後1:00～午後7:30
テープサービス専用 03(590)2009
上記の時間中専門スタッフによるテレフォンサービスを行っております。



月刊 勝PCエンジン 1989 1月号
1989年1月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻第1号通巻1号
発行所 角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(817)8523/販売部 ☎03(221)9861/編集部
定価・ふろく付・350円

凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T4911357501354 雑誌コード 13575-1